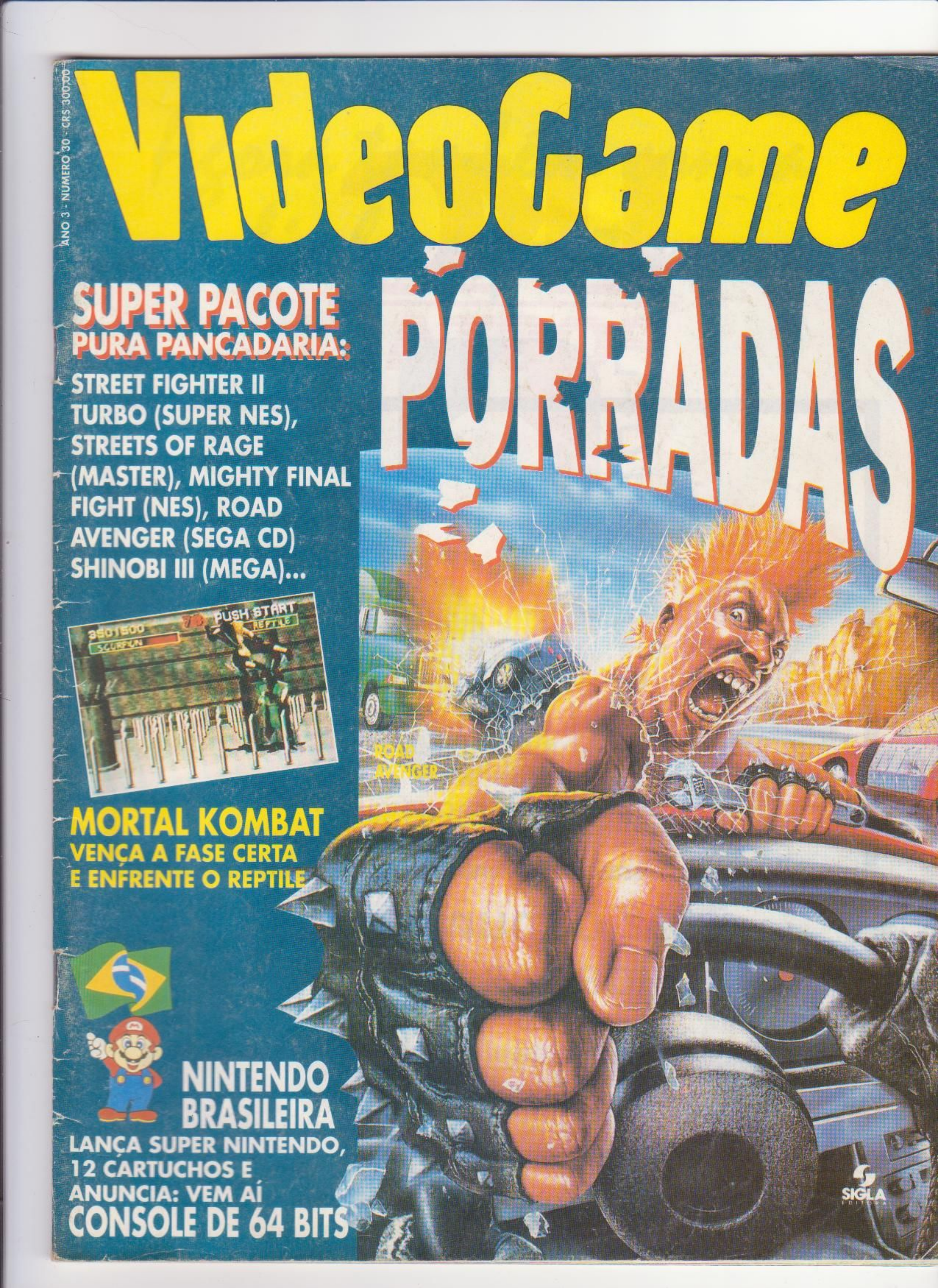


ANO 3 - NÚMERO 30 - CR$ 300,00
VideoGame
SUPER PACOTE
PURA PANCADARIA:
STREET FIGHTER II TURBO (SUPER NES), STREETS OF RAGE (MASTER), MIGHTY FINAL FIGHT (NES), ROAD AVENGER (SEGA CD) SHINOBI III (MEGA)...
PORRADAS
PUSH START
ROAD AVENGER
MORTAL KOMBAT
VENÇA A FASE CERTA E ENFRENTE O REPTILE
NINTENDO BRASILEIRA
LANÇA SUPER NINTENDO, 12 CARTUCHOS E ANUNCIA: VEM AÍ
CONSOLE DE 64 BITS
SIGLA



INDEX

Foi, realmente, um mês de 'pancadaria'' aqui na redação da **VIDEOGAME**. *E quanto mais os pilotos jogavam, mais segredos descobriam: como lutar com o Reptile (o ninja verde) vencendo uma única fase em Mortal Kombat (Super NES); como conseguir supervelocidade no Street Fighter II Turbo (Super NES) (só para ter uma idéia são 10 estrelinhas no nível de rapidez); toda a seqüência de comandos em Road Avenger (Sega CD); enfim, porradas certas para detonar em todos os sistemas. Para ''descansar'' nada como se divertir um pouco com o Super Mario Collection, relembrando como são interessantes os jogos do Mário que só existiam no Nintendo 8 bits e agora chegam para Super Nintendo. Aliás, a Nintendo, ou melhor, a Playtronic (que é o nome da empresa que representa a Nintendo no Brasil) já lançou o Super Nintendo ''Made in Brasil'' e 12 cartuchos. E, de quebra, anunciou que está sendo desenvolvido nos EUA um novo superconsole de 64 bits. A Tec Toy (empresa que representa a Sega no Brasil) também anuncia novidades: o Master System agora é super compacto e vem com joystick incorporado. E a briga entre Nintendo e Sega finalmente começou pra valer no Brasil. Bom para você que vai poder escolher entre consoles e cartuchos cada vez melhores e mais baratos.*

Roberto Araújo

CAPA: CRIAÇÃO - PAULO AFONSO SOARES
ILUSTRAÇÃO: DIVULGAÇÃO

IMPORTE PELO CORREIO SEM SAIR DE CASA

INTERNATIONAL POSTAL SHOPPING: FÁCIL, CÔMODO E SEGURO



Relógio Ironman Triathlon Indiglo.
O relógio mais vendido no mundo. Cronômetro, alarme, memória de 8 voltas, à prova d'água (100m).
Código: M4101 VG
Preço total: US$ 47.90

Agendas Eletrônicas.
Calculadora, conversor de moeda, controla até 6 contas bancárias, calendário de 200 anos. Amplo display, o maior entre similares. Conexão a micro por cabo opcional.
Selectronics DataStor 32K, Código M4103 VG
Preço total: US$ 64
Selectronics DataStor 64K, Código M4104 VG
Preço total: US$ 77
Cabo opcional, Código M4105 VG
Preço total: US$ 65
Agenda Eletrônica Casio A10, 32K bytes, capacidade para 1370 nomes, display de 16 caracteres.
Código: M4106 VG
Preço total: US$ 72.90





Vitaminas GNC

Geriavit Pharmaton c/ 120 cáp. - Cód. M4100 VG	US$ 79
C 1000mg TR c/ 180 cáp., kit c/ 2 - Cód. M1631 VG	US$ 46
E-400 IU c/ 360 cáp. - Cód. M1674 VG	US$ 44
B-12 c/ 250 cáp., kit c/ 2 - Cód. M1600 VG	US$ 34
B-12 TR 1000 mg c/ 90 cáp., kit c/ 2 - Cód. M1602 VG	US$ 40
B-Total c/ 100 cápsulas, kit c/ 3 - Cód. M1590 VG	US$ 39
Ultra Mega II c/ 180 cáp. - Cód. M1149 VG	US$ 58
Solotron - vit. múltiplas c/ 250 cáp. - Cód. M1162 VG	US$ 47
Solotron Jr - infantil c/ 240 cáp. - Cód. M1164 VG	US$ 28
Biotin Trio - vit. p/ cabelo, kit c/ 2 - Cód. M1807 VG	US$ 51
Beta Carotene 15 mg, 180 cáp., kit c/ 2 - Cód. M1652 VG	US$ 38
Amino 1000, 350 cáp. - Cód. M4111 VG	US$ 58

E mais: dietéticos, lecitinas, fibras, energéticos, minerais, nutrição e esporte, ginsengs e ervas.



Telefone sem fio Conair CTP 8000, rediscagem do último número, com botão de chamada na base e tecla mudo.
Código: M4018 VG
Preço total: US$ 71



Secretária eletrônica Conair.
Para quem quer praticidade e comodidade. Gravação ativada por voz e contador de mensagens. Você não vai mais ficar sem receber recados! E ainda tem telefone acoplado!
Código: M0419 VG
Preço total: US$ 74

Detector de radar Uniden.
Para bandas X e K, com alerta sonoro e luminoso e seletor de sensibilidade para cidade ou estrada. Acompanha fixador para painel e quebra-sol.
Código: M0602 VG
Preço total US$ 71

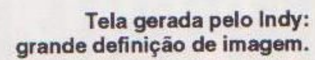


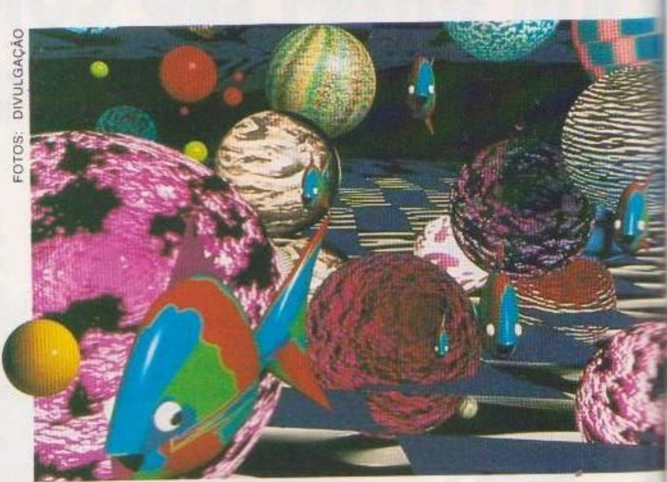


Central de Atendimento
LIGUE JÁ: (011) 822-7688
De 2ª a 6ª, das 9h às 22h
Sábados, das 9h às 17h

Os preços deste anúncio são totais sem taxação extra de frete, para qualquer lugar do país. Na compra de qualquer produto, grátis um catálogo com quase 1000 produtos. Aceitamos todos os cartões de crédito internacionais ou pagamento em cruzeiros.




Tela gerada pelo Indy: grande definição de imagem.


FOTOS: DIVULGAÇÃO

64 Bits
O Novo Console da Nintendo

A Nintendo se associou à Silicon Graphics, responsável pelos efeitos de Jurassic Park e Terminator 2, para chegar à próxima geração, pulando de 16 para 64 bits.

A Nintendo está preparando a sua maior ousadia: vem aí um superconsole de 64 bits, capaz de processar imagens em 3-D perfeito, alta definição gráfica e som com qualidade de CD. O **Project Reality**, ou Projeto Realidade, como está sendo chamada a nova máquina, vai ser produzido com tecnologia da Silicon Graphics, uma gigante norte-americana da área de estações gráficas computadorizadas, e deverá chegar ao mercado norte-americano no final do ano de 1995. A notícia foi divulgada no final de agosto por Michael Schachter, diretor para a América Latina da Nintendo Of América, durante visita ao Brasil.

A ousadia é mesmo grande. O **Project Reality** vai ser baseado em um **chip** processador **RISC** da empresa MIPS, uma subsidiária da Silicon Graphics, o mesmo usado nas estações gráficas Indy, as vedetes da Silicon. Só para você sentir a força desta máquina, ela foi responsável pela criação dos efeitos especiais dos filmes Terminator 2 (quem não se lembra das imagens do exterminador de metal derretido se recompondo?) e de Jurassic Park. Um currículo para ninguém botar defeito... O **chip** da MIPS terá **clock** (velocidade de processamento) superior a 100 MHz, mais do que muitos computadores poderosos, e será capaz de processar mais de 100 milhões de instruções por segundo.

Para quem ainda não ficou de boca aberta, tem mais: o novo sistema trabalhará com imagens tridimensionais, programadas em gráficos poligonais com um requinte a mais: a tecnologia **Texture Mapping** (veja box). Com isso, garantem os engenheiros da Nintendo, as imagens serão bem realistas, pois pode-se aplicar às imagens texturas de materiais como metal, madeira, plástico, areia, entre muitos outros.

Tanta sofisticação gráfica exige uma máquina sofisticada para ser processada. E a parte gráfica do **Project Reality** corresponde: a **PPU** (**Picture Processing Unit** ou Unidade de Processamento de Imagens) terá 24 bits, e será capaz de gerar mais de 100 mil polígonos por segundo, garantindo animação perfeita em tempo real, e com definição compatível com **HDTV** (**High Definition Television**, ou TV de alta definição). Quanto ao som, a Nintendo apenas adiantou que terá qualidade de CD (Compact Disc), mas não divulgou qual o **chip** que vai gerar os sinais de áudio.

Segundo a Nintendo, o **Project Reality** será a nova geração dos consoles de videogame. Ele deve introduzir um conceito novo, chamado **Reality Immersion** — que, traduzindo, significa imersão na realidade. O conceito envolve programação de imagens tridimensionais em primeira pessoa, o que quer dizer que você verá na tela da TV a imagem que veria se estivesse dentro do jogo. Você será o personagem principal da história. Um arraso!

Agora, o melhor da festa: o preço estimado do **Project Reality** pela Nintendo, na ocasião do lançamento, será menor do que US$ 250. Quem achou caro precisa refrescar um pouco a memória. O Super Nintendo, atualmente o console mais sofisticado produzido pela Nintendo, foi lançado nos Estados Unidos no final de 1991 a US$ 200. Hoje, no mercado norte-americano, esse mesmo console pode ser comprado por US$ 130.

O computador Indy, da Silicon Graphics: novo Nintendo terá mesmo processador.

Entenda a Nova Tecnologia

RISC - Reduced Intruction Set Computer, ou computador com número reduzido de instruções. Trata-se de um projeto básico de C.P.U., o coração do videogame ou de um computador, capaz de realizar uma mesma tarefa com menos operações. Esse tipo de CPU torna o processamento bem mais rápido. A desvantagem: a programação dos jogos torna-se mais complexa.

Gráficos Poligonais - São imagens formadas por sólidos - os famosos polígonos - e, por isso mesmo, tridimensionais. Todos os objetos são desenhados na tela da maneira como são enxergados pelo observador, que pode ser um personagem do jogo ou mesmo o próprio jogador. A cada mudança de posição do personagem ou do jogador, o computador redesenha cada polígono, alterando sua posição, tamanho e iluminação, de acordo com o novo ponto de vista. Como exemplos, os games **Star Fox** e **Out of This World**, para Super Nintendo, já utilizam esta técnica.

Texture Mapping - Mapeamento de Textura. Esta técnica permite que uma foto, desenho ou uma textura sejam aplicadas na superfície de um sólido ou polígono, como se fosse uma capa. Com isso, todos os objetos da tela são apresentados com a aparência de objetos reais, ou de fantasia mas com alta resolução gráfica. De modo prático, é o fim daqueles gráficos poligonais com pouca variação de cor, normalmente apresentados com uma única cor "chapada" sobre cada superfície.

HDTV - High Definition Television. Sistema de Televisão com alta resolução de imagem, desenvolvido no Japão, e ainda em caráter experimental. O **HDTV** possui 1.125 linhas horizontais e uma resolução de imagem de mais de 2 milhões de **pixels** (pontos na tela). Para efeito de comparação, a resolução do sistema de TV NTSC, usado no Japão e nos Estados Unidos, é de 525 linhas horizontais e cerca de 3.500 **pixels**.

A Nintendo Já Chegou

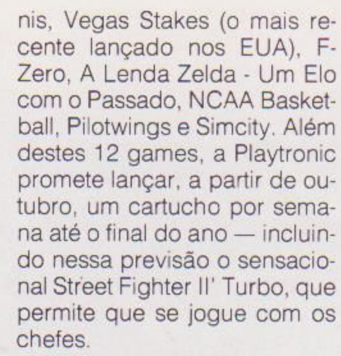


FOTO: MARIO FITTIPALDI

O console Super NES: disponível em 2 versões.

A Playtronic, representante da marca Nintendo no Brasil, lança Super Nintendo e 12 games.

Agora é mesmo pra valer. A Playtronic Industrial, associação da Gradiente e Estrela, deu início à produção dos videogames da marca Nintendo no Brasil no início de agosto. Foram lançadas duas versões do console Super Nintendo, 12 jogos para SNES e dois acessórios, o Mario Paint com mouse e a bazuca Super Scope 6'.

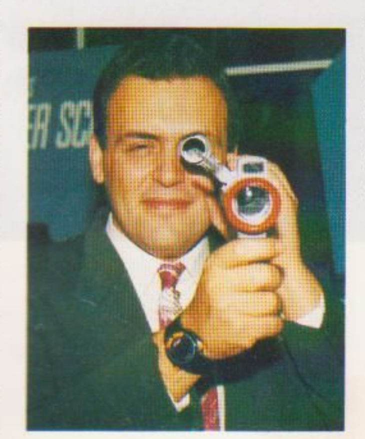
A Playtronic, com fábrica em Manaus, é a primeira indústria a fabricar os produtos Nintendo fora do Japão. Por isso, o Super Nintendo já incorpora no projeto as saídas de vídeo e RF em PAL-M, o sistema de cor usado pela TV brasileira, garantindo uma imagem melhor do que a dos sistemas transcodificados. Ele estará disponível nas versões Super Set, acompanhada de dois controles e o cartucho Super Mario World (que custará em torno de US$ 250), e Control Set, acompanhada apenas de um controle (US$ 200).

Entre os jogos, o destaque fica por conta de dois títulos. Star Fox, um simulador de nave espacial programado com gráficos poligonais e que incorpora o chip Super FX, capaz de acelerar o processamento e criar efeitos tridimensionais, é o mais esperado. O outro é a verdadeira febre da moçada que curte jogos de luta: Street Fighter II, que traz os lutadores Ryu, Ken, Chun-Li e Cia. Os outros títulos já são bastante conhecidos pelos gamemaníacos: Super Mario World, Super Mario Kart, Super Soccer (futebol), Super Tennis, Vegas Stakes (o mais recente lançado nos EUA), F-Zero, A Lenda Zelda - Um Elo com o Passado, NCAA Basketball, Pilotwings e Simcity. Além destes 12 games, a Playtronic promete lançar, a partir de outubro, um cartucho por semana até o final do ano — incluindo nessa previsão o sensacional Street Fighter II' Turbo, que permite que se jogue com os chefes.

Entre os acessórios, a Playtronic está lançando a Bazuca Super Scope 6', que funciona por sensores infravermelhos e vem acompanhada de um cartucho com seis jogos de tiro, e o cartucho Mario Paint, que permite que se criem desenhos, músicas e animações na tela com a ajuda de um mouse (que acompanha o produto). As animações criadas com o Mario Paint podem ser gravadas em videocassete. O preço dos cartuchos e acessórios é, em média, de US$ 60 a 70.

Todos os produtos lançados vem com manual de instruções em português, e têm um ano de garantia. Uma grande vantagem em relação aos importados. Segundo Eduardo Lara, diretor da Playtronic, a estimativa de venda dos consoles Super Nintendo é de 40 mil unidades até o final do ano.

Mário Fittipaldi.



Eduardo Lara, da Playtronic: mirando o mercado.

Tec Toy Lança Novo Master

O Master System Super Compact funciona sem fios e tem joystick embutido.



Placa do Master: montada por robô.

A Tec Toy está lançando uma nova versão do Master System: é o Master System Super Compact. O novo console é pequeno, apenas um pouquinho maior que o Game Gear, já incorpora o controle no corpo e o principal: funciona com pilhas e não precisa de fios para ser ligado à TV. A imagem é transmitida por antena, para os canais 12 ou 13 do televisor.

O tamanho do console pôde ser reduzido tanto assim graças à uma nova tecnologia de montagem da placa e novos componentes, chamada de SMD - **Surface Mounted Device**, ou montagem de componentes na superfície. Só para se ter uma idéia, o tamanho da placa de circuito do Master ficou reduzido pela metade.

O processo é o seguinte: Primeiro, a placa recebe a solda. Depois, é encaminhada para outra máquina, dotada de vários cabeçotes que rapidamente "pescam" cada componente e os colocam no lugar correto, diretamente na superfície — não são mais necessários aqueles furinhos nos quais são encaixados os terminais que depois serão soldados. Claro, tudo isso é controlado por computador. Já com os componentes montados sobre a placa, ela é encaminhada para uma espécie de forno, que irá derreter a solda e fixar os componentes montados, estabelecendo as ligações.

Depois de pronta a placa, são realizados testes para verificar se tudo correu bem no processo, e o resto dos componentes é montado manualmente. O Master System Super Compact possui ainda entrada para o segundo controle, saída de RF — caso se queira ligá-lo à TV por fio, na entrada da antena — e pode receber um adaptador AC para ligação à rede 110 ou 220 V (este acessório não acompanha o aparelho). E o melhor: ele já vem com o jogo Sonic The Hedgehog na memória.





Componentes Shimano

Todos os modelos de Mountain Bike da Monark têm os sofisticados câmbios Shimano, mundialmente conhecidos pela sua qualidade e avançada tecnologia.



Protetor de Câmbio

Desenvolvido especialmente pela Monark. Ele protege o câmbio traseiro dos freqüentes impactos que a sua Mountain Bike sofre ao ultrapassar obstáculos.



Freios Cantilever

Quem anda de Mountain Bike precisa de um bom sistema de freios. É por isso que a Monark importou os freios Cantilever. Eles dão muito mais eficiência, leveza e segurança na hora de frear.

LINHA MOUNTAIN MONARK

DM9

VOCÊ TEM QUE PASSAR
PELO PURGATÓRIO PARA
CHEGAR AO PARAISO.

monark

VOCÊ
CHEGA LÁ.

VIDEO GAME Shopping Festival

A maior festa do videogame brasileiro reuniu 37 mil pessoas durante 11 dias, que jogaram, se divertiram e conheceram as últimas novidades.


FOTOS: DAUMER DEGIULI

O estande da Tron: Neo Geo fez o sucesso.

O estande da VIDEOGAME: muito concorrido, com jogos atuais e muitos prêmios.



Mais uma vez o Videogame Shopping Festival lotou o salão do Club Homs, em São Paulo, SP. Nesta terceira edição da feira, promovida pela Neder & Associados entre os dias 22 de Julho e 1 de Agosto, a moçada pôde conhecer as últimas novidades em videogames, participar de um Supercampeonato e até ganhar uma viagem aos Estados Unidos.

Entre os expositores estavam a Dynacom, lançando o console portátil HandyVision (compatível com Nintendo 8 bits), a NTDE, mostrando o Geniecom - outro console compatível Nintendo de 8 bits, que já vem com o Game Genie embutido - e ainda a Tron, representante no Brasil da SNK, produtora dos consoles Neo Geo, com os games World Heroes 2 e Samurai Showdown, dois fantásticos jogos de luta com mais de 100 megabits de memória. Também estiveram presentes os jogos de computadores Amiga, mostrados pela empresa PCI e que agradaram bastante. O destaque em Amiga ficou para World Circuit, um simulador de Fórmula 1 também disponível para computadores PC.

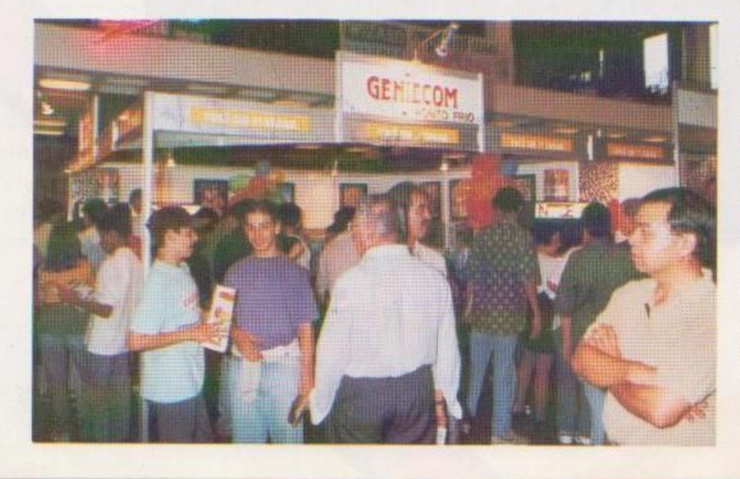
Revista VIDEOGAME

A **VIDEOGAME** não podia faltar a este evento. No estande da revista, a galera pode conhecer e jogar os últimos lançamentos do mercado para Super Nintendo, como Street Fighter II' Turbo e Mortal Kombat. Todos queriam dar pelo menos uma jogadinha nos dois lançamentos, e as filas na frente do estande da Sigla Editora, que edita a revista **VIDEOGAME**, foram inevitáveis.

E tinha mais: quem visitou o estande da revista pôde também experimentar um novo sucesso nos arcades: Lucky & Wild, da Jaleco. Neste game, para dois jogadores, você e seu amigo estão numa perseguição de carros muito louca, através de uma cidade infestada de bandidos. Eles atacam de dentro de carros e caminhões, e não perdoam. O jogador 1 (que está na pele do agente Lucky) dirige o carro e ainda atira em gângsters no caminho, empunhando uma metralhadora com a mão esquerda. O segundo jogador, na pele do agente Wild, faz as vezes de co-piloto, manejando outra metralhadora. A dica é atirar muito. E não errar.

VIDEOGAME também distribuiu muitos prêmios e brindes a seus leitores. E quem fez assinatura da revista automaticamente passou a concorrer a um **Laser Scope**, um controle que funciona ao comando da voz e que é compatível com os consoles Nintendo 8 bits. Ao todo foram distribuídas 10 Laser Scope e os sorteios eram diários.

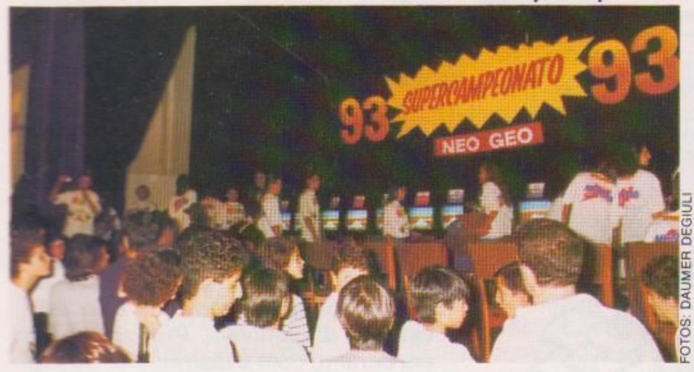
Todos os leitores de **VIDEOGAME** que moram em São Paulo (SP) ganharam ingresso grátis para o dia 22 de Julho, dia da abertura da feira. Os ingressos foram encartados nas edições da revista que circularam na cidade. Rodolfo Neder, organizador do III Videogame Shopping Festival, disse ter ficado bastante satisfeito com a resposta da promoção da revista. "Somente no primeiro dia da feira, 6.525 pessoas vieram ao clube Homs", garantiu Neder. Nos 11 dias de feira, 37.215 visitaram o salão de exposições do clube, o que, segundo Neder, "atesta que o Videogame Shopping Festival já é um sucesso entre a garotada que gosta de videogames"."Foi um sucesso", acrescentou.



A NTDE mostrou o Geniecom : Game Genie embutido.



Supercampeonato Neo Geo: foram mais de 11 mil participantes.



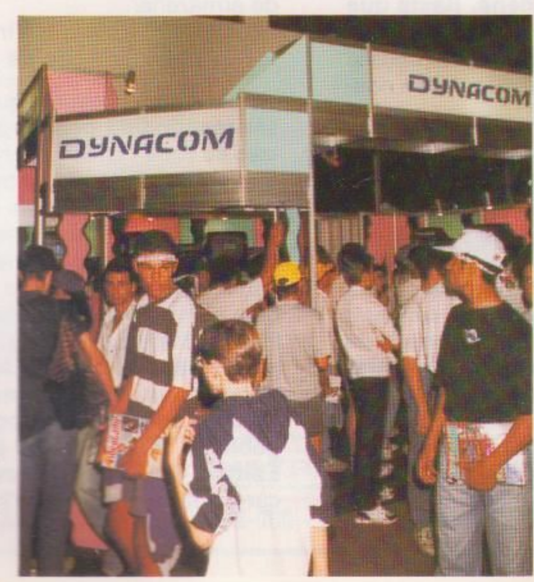
FOTOS: DAUMER DEGIULI

Campeonato

Entre as atrações do evento, chamou bastante atenção o **Supercampeonato NEO GEO**. Foram 11.320 participantes ao todo, que disputavam baterias realizadas diariamente. O vencedor automaticamente se classificava para as etapas seguintes, e o game utilizado foi o **World Heroes 2**, um sucesso de luta do Neo Geo.

Na final, realizada no dia 8 de agosto, quem levou a melhor foi Rodrigo Miranda, que ganhou um console Neo Geo, um curso completo de inglês na Wyzard, um kit Neo Geo - com relógio, boné, camiseta, poster e botton - uma camiseta e um adesivo do Videogame Shopping Festival. Ele levou a melhor no game **Samurai Showdown**, um grande lançamento para o Neo Geo, e um dos games que mais agradaram na feira. Marcelo Yakawa e Marcelo Hyashida ficaram em segundo e terceiro lugar, respectivamente. Os dois faturaram um kit Neo Geo, uma camiseta e um adesivo do evento.

Além do Supercampeonato, ainda houve a promoção "Rumo à Nasa". Na compra do ingresso para feira, a garotada ganhava um cupom, que tinha de ser preenchido e colocado numa urna. Os leitores da Folha da Tarde tambem ganharam o cupom ao comprarem o jornal. Todos os cupons foram colocados numa urna e, somente no último dia da feira, Rogério Roman Pozo, de 20 anos, foi sorteado. Ele ganhou uma viagem para os Estados Unidos, com direito a uma visita à Nasa.



Na Dynacom, Handyvision foi o destaque

VIDEOGAME NEWS

Loja Radical

Se você é daqueles fanáticos por basquete, videogame e bikes então o paraíso é a MBA. A loja é super transada e vende bonés importados (originais da NBA, liga de basquete americano), bikes radicais, camisetas e, lógico, videogames! Já pensou? Tudo isso no mesmo lugar! Então anote aí: Av. Cotovia, 350, Moema, fone (011) 240-9990, São Paulo, SP.

Novo Street Fighter

A Capcom também divulgou uma grande notícia: vem aí uma nova versão do **arcade Street Fighter II**. Depois do lançamento das versões Turbo (Super Nintendo) e Champion Edition (Mega Drive), a versão **arcade** será acrescida de mais quatro lutadores, sendo que um deles será uma mulher. Chun-Li que se cuide!

Nova Locadora

A Expoente Vídeo, especializada na locação e venda de cartuchos para Super Nintendo, Nintendo, Mega Drive e Master System, acaba de inaugurar mais duas lojas. Os endereços: Loja 1 - Av Washington Luís, 2756, Santo Amaro, São Paulo, SP, fone (011) 246-2099; loja 2 - Rua Blumenau, 439, Jaguaré, São Paulo, SP, fone (011) 261-4425. A Expoente também trabalha com toda a linha Tec Toy, acessórios e consoles.

Bubsy No Mega

A galera do Mega Drive já pode dormir tranqüila: o simpático Bubsy é um dos mais novos lançamentos para o console da Sega. O game é igualzinho ao da versão para Super Nintendo e o gato continua cheio de caretas e de movimentos incríveis. A diferença ficou por conta da música, agora não tão boa, e da tela de opções, que é acionada através do botão A e não mais pelo Select como no Super Nintendo.

Super Nes Portátil

Um novo console pode pintar logo por aí. A Bandai acaba de produzir o HET — Home Entertainment Terminal — e só está aguardando a licença da Nintendo para sua comercialização. O HET tem uma tela de quatro polegadas em LCD colorida e é uma espécie de Super Nintendo portátil. O console é bastante parecido com um **notebook** — aqueles computadores portáteis, do tamanho de uma mala de executivos.

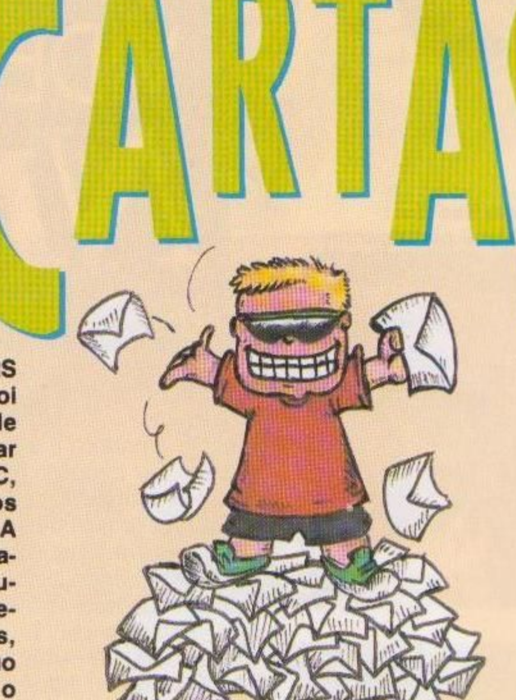
O HET pode ser acoplado à periféricos como impressoras, fax, modem e até a um drive de CD-ROM. Além disso, o console ainda poderá funcionar como televisão, utilizando-se um sintonizador de TV (tuner).

Promoção Mario Bros. Brinquedos

A Promoção **Mario Bros. Brinquedos** chegou ao fim. O Super Nintendo saiu para Francismar Quintos de Oliveira, de São Paulo, SP, que cumpriu todas as etapas previstas pela promoção e faturou um superconsole. Parabéns, Francismar!

Se você não foi premiado desta vez, não fique triste. **VIDEOGAME** sempre traz promoções chocantes para seus leitores. Continue participando!

CARTAS

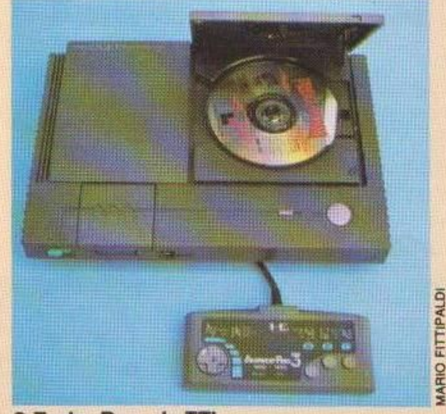


PC ENGINE

Tenho três dúvidas: 1) O que é o PC Engine, quem fabrica, existe no Brasil?; 2) Qual a diferença entre Super NES e Super NES Baby?; 3) Quantas edições especiais da revista **VIDEOGAME** foram lançadas até hoje?

Jaquiel de Souza Paim
Novo Hamburgo, RS

O PC Engine é um console que foi fabricado no Japão até meados de 1992 pela NEC - havia um similar norte-americano, também da NEC, chamado TurboGrafx-16. Ambos eram compatíveis com CD-ROM. A NEC não está mais no mercado de games, e vendeu os direitos de produção destes consoles para a norte-americana TTI - Turbo Technologies, Inc., que produz o console Turbo Duo — compatível com o PC Engine e o TurboGrafx-16, e que já tem CD-ROM incorporado. A diferença entre o Super NES e o Super NES Baby é que o primeiro vem acompanhado de dois joysticks e um cartucho Super Mario World, enquanto o Baby — que é um apelido para o kit Control Set, da Nintendo — vem somente com um joystick, sem qualquer cartucho. Isso torna seu preço mais em conta. Até agora foram lançadas seis edições especiais da revista VIDEOGAME: **Alex Kidd In Miracle World (5A), Super Mario Bros. 3 (8A), Golden Axe (9A), Simpsons: Bart Vs. The Space Mutants (11A), Shinobi e Vigilante (15A) e Super Nintendo (22A).**



MARIO FITTIPALDI

O Turbo Duo, da TTI.

STREET FIGHTER II

Qual a diferença entre o Street Fighter II americano e o japonês? E, estão corretos os nomes dos quatro inimigos finais que aparecem no cartucho japonês?

Francisco Heleisson C. Xavier
Santarém, PA

A única diferença entre o cartucho americano e o japonês de Street Fighter II é o nome dos chefes. No Japão, M. Bison chama-se Vega; Balrog, M. Bison e Vega, Balrog. Sagat é o único inimigo que tem o mesmo nome nos dois países. Agora, daí para saber quem está certo...

PROMOÇÃO

Quero parabenizar a revista **VIDEOGAME** pelo ótimo trabalho. Eu tenho todas as edições da revista e sempre que há uma promoção em que é preciso recortar o cupom, deixo de participar. Peço para que vocês dêem um jeito nisso.

Rubens Antônio França Júnior
Contagem, MG

Não é preciso que você recorte sua revista para participar das promoções de VIDEOGAME, **Rubens. Basta que você faça uma xerox do cupom ou até mesmo copie os dados, à caneta mesmo, preencha e envie para a nossa revista. Falou?**

ADAPTADOR

Eu gostaria de saber se existe algum adaptador para que os cartuchos de Mega Drive entrem no Master System.

Frederico Deal Netto
Nova Iguaçu, RJ

Infelizmente não existe nenhum adaptador para que os cartuchos de Mega Drive funcionem no Master System, Frederico. E nem seria possível, uma vez que o Master System é um console de 8 bits e os jogos de Mega Drive são programados para um processador de 16 bits.

GAME GENIE

Socorro!! Preciso da ajuda da revista **VIDEOGAME**. Comprei um Game Genie para Super NES e quando fui ver o manual de códigos tive uma surpresa: não havia códigos nem para 60 jogos. O que devo fazer para conseguir mais códigos?

Antônio Sérgio Hernades Filho
Curitiba, PR

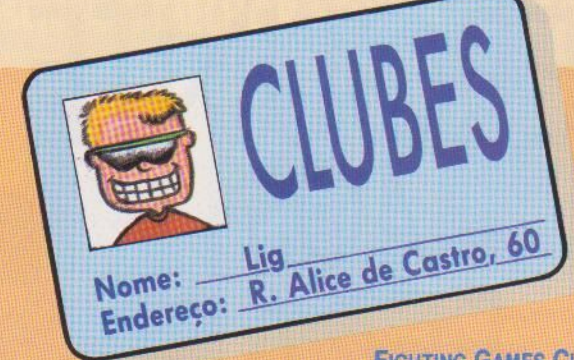
O Game Genie que você comprou deve ter código para 50 jogos, Antônio. A primeira versão foi lançada assim, com a promessa do fabricante de atualização e fornecimento de novos códigos assim que eles estivessem disponíveis. Procure entrar em contato com o distribuidor do produto, a Camerica Games, nos EUA (1, Tiffany Pointe, Bloomingdale, IL, 60108, fone (708) 582-1100), para conseguir a atualização dos códigos. VIDEOGAME **também publica, eventualmente, códigos quentes para o Game Genie na seção** Game Secret. **E, finalmente, aí vão alguns códigos bem legais para você: Mickey Mouse: The Magical Quest:** C22B-ADA5 **(vidas infinitas);** C23B-6FA0 **(longa invencibilidade depois de ser acertado pelo inimigo);** 1B2D-6765 + 4A2D-67A5 **(super pulo). Street Fighter II: varie a velocidade da mágica de Ken com esse código:** EEE2-D761. **Soltando a mágica com o soco fraco, ela ficará mais lenta; com o soco médio ela ficará mais rápida e, com o soco forte, ela ficará superveloz. Satisfeito?**

MEMÓRIA

Li na revista **VIDEOGAME** n.º 28, que o game Street Fighter II tem 24 Mega e gostaria de saber qual a capacidade máxima de memória que o Mega Drive pode armazenar.

Vinícus Moura
Rio de Janeiro, RJ

Esta é uma pergunta que só poderá ser respondida pela Sega, Vinícius. Isso se você conseguir arrancar deles o segredo. Veja: os primeiros jogos de Mega tinham apenas 4 Megabits. Quando se lançou o primeiro cartucho de 8 Megabits — Strider — foi um estardalhaço! Quando se pensou que este seria um possível limite, vieram Flash Back, com 12 Megabits, e Streets of Rage 2, com 16 Megabits. E, agora, como se não bastasse, vem a Capcom com um novo jogo de 24 Megabits, o Street Fighter II Champion Edition. Será que alguém pode arriscar onde isso vai parar?



CLUBES 30 GAME MASTER CLUBE

Para a galera que curte Master System e Game Gear o clube fornece aos sócios um jornal mensal contendo as mais atuais e importantes notícias sobre os sistemas de 8 bits da SEGA. Envie 1 foto 3X4 e CR$ 15,00 (mensalmente) para Rua Carlos de Lacerda, 230, casa 12, Centro, CEP 28013-030, **Campos**, RJ.

CLUBE GAME MANÍACOS

Para os fãs de Nintendo, Atari e outros sistemas. Para participar envie CR$ 45,00 (assinatura quadrimestral) e seus dados (endereço, data de nascimento, etc) para receber uma revista ilustrada em computador e carteirinha de sócio. Anote nosso endereço: Rua Falcão, 215, Centro, Caixa Postal 1064, CEP 86701-240, **Arapongas**, PR.

CLUBE STAR GAMES CLUBE

Um clube para quem quer ficar por dentro de tudo o que rola nos sistemas SEGA e NINTENDO. Temos jornal bimestral, com tudo o que um jornal de games necessita. Dispomos, inclusive, de espiões no Japão, EUA, França e Inglaterra que nos fornecem informações de ambos os sistemas. Para ficar sócio mande os dados de seu videogame, 1 foto 3X4 e CR$ 10,00 bimestralmente. Fazemos convênios com outros clubes de games. Cartas para STAR GAMES CLUBE, a/c Sérgio Juarez Tavares Filho, Rua Maranhão, 1.423, apto. 11-B, Água Verde, CEP 80610-001, **Curitiba**, PR.

FIGHTING GAMES CLUB

Especializado em lutas de "Kick and Punch"! Torne-se um dragão, seja nosso sócio. Somos especializados em Mega Drive, Master System, Game Boy, Nintendo e compátiveis. Escreva para Rua José de Menezes, 86, Santa Cruz, CEP 23525-070, **Rio de Janeiro**, RJ, mandando um selo para resposta.

TOTAL GAME CLUB

Fornecemos um jornal mensal com super dicas de jogos de Master, Mega, Nintendo e outros. Para associar-se envie CR$ 10,00 e diga qual console possui. Você não se arrependerá. Av. Desembargador Moreira, 2523, Dionísio Torres, CEP 60170-002, **Fortaleza**, CE.

STAR WORLD GAMES

Especializado em Nintendo, fornecemos um jornal mensal com dicas, anúncios e muito mais. Envie 2 fotos 3X4, nome, endereço, dois selos e uma taxa de CR$ 20,00 e receba, junto com o primeiro exemplar, adesivos como brinde. Escreva para Ricardo Lavra Lima, Av. Darcy B. Costa, 965, Qd. GH, Bloco 9, apto. 103, Olaria, CEP 21073-140, **Rio de Janeiro**, RJ.

HAROLDO METALEIRO'S CLUB OF THE SUPER MEGA

Somos especializados em games para NEO-GEO e Mega Drive (principalmente os games com robôs, tipo ROBOCOP). Envie 1 foto 3X4 e seus dados pessoais completos para confecção da carteirinha. Nosso endereço é: Av. Nicola Lupo, 208, CEP 15500-000, **Votuporanga**, SP.

PERGUNTE AOS FERAS

DUCKTALES 2 (Nintendo)

Eu encontro a primeira parte do mapa em Niagara's Falls. A segunda eu compro. Quantas partes faltam agora? Como encontrá-las?

Leonardo da Silva Bento
Rio de Janeiro, RJ.

Agora faltam 4 partes, Leonardo. Para encontrá-las seja bem curioso e procure bem as passagens secretas. Há muitas por todo o game. Um bom negócio é consultar a reportagem deste game publicada na edição 29 de VIDEOGAME**, certo?**

BATTLETOADS (Nintendo)

Sei que neste game se eu colidir com uma barreira, pulo da terceira fase direto para a quinta fase. Mas, afinal, em que barreira tenho que colidir?

Márcio Rodrigo M. Pereira
Canoas, RS.

Essa é uma boa dica, Márcio. Para saber em qual barreira colidir basta ir contando as barreiras e mandar brasa na décima. Se perder a conta não desanime: a décima barreira tem uma estrelinha na frente, que também é um bom referencial. Matou?

SUPER MARIO WORLD (Super Nintendo)

Onde está localizado o ponto de interrogação rosa? Como se faz para voar com o Dino Azul? E para dar o pulo terremoto com o Dino Amarelo?

Gilberto Alves Júnior
Tubarão, SC.

Você deve estar se referindo ao ponto de exclamação vermelho, Gilberto. Ele está na Vanilla Dome 2. Entre na segunda fase à direita da fase central, passe com o P pela primeira parede de moedas e só então pule em cima dele. Assim, todas as pedras viram moedas. Achando a saída secreta você abrirá a entrada para o Red Switch Palace, libertando os blocos vermelhos. Quanto ao Yoshi (os dinossauros), é fácil: basta que eles (tanto o Azul quanto o Amarelo) estejam segurando uma casca de tartaruga na boca para conseguir os efeitos que você quer. Para segurar a casca, chegue perto dela e aperte Y. Se você está com o Dino Verde, tudo bem. ponha na boca dele a casca de tartaruga da cor correspondente ao efeito que quer. Amarela para pulo terremoto, azul para voar e, surpresa, vermelha para cuspir fogo. Resolvido?

BATMAN RETURNS (Nintendo)

Estou tendo dificuldades para passar pelo chefe da primeira fase. Como faço?

Marilene Santos Almeida
Salvador, BA.

O BOSS que arremessa latas é enjoado. Não deixe que ele lhe acerte, fuja sempre que o braço dele começar a girar. Desviando das latas e de seus golpes aproveite para detonar muitos socos nele sem parar. Quando derrotá-lo ganhará um bônus para recuperar sua energia, caso ela esteja muito baixa. É isso, boa sorte!

ROAD RUNNER (Super Nintendo)

Gostaria de saber alguma manha deste game. Existe algum tipo de invencibilidade?

Anderson do Nascimento Gama
São Paulo, SP.

Invencibilidade não, mas que tal começar com 75 vidas? Interessante, não? Faça assim: durante a tela título aperte e segure o direcional para esquerda, Select, R, Y, **e Start. Segure até ver escrito** ZIPPITY SPLAT, **e então aperte** X. **Prontinho, agora ficou fácil...**

TALE SPIN (Mega Drive)

Olá, como faço para pegar todos os "cargos"? Na fase do Egito há uma plataforma alta e não consigo chegar lá para pegar o cargo. E agora?

Carolina Colasanti
Rio de Janeiro, RJ.

Olá Carolina! Para pegar os cargos **que estão em lugares altos você deve subir nas caixas onde não está escrito** cargo **e apertar o direcional para baixo. Dessa forma você pode carregá-la para perto do** cargo **que quer pegar, usando-a como escada. Para soltar a caixa aperte A. Também é possível empilhar estas caixas para sua "escadinha" ficar maior.**

THE SIMPSONS BART VS. THE SPACE MUTANTS (Master System)

Vou acabar estourando os meus miolos se vocês não me ajudarem a passar da terceira fase deste game. Por acaso tem jeito de pular fases nele?

Evandro Barbosa Dias Filho
Aracaju, SE.

Poupe seus miolos, Evandro! Vamos ajudá-lo! Antes lamentamos informar que não é possível pular fases neste game, uma pena. Na terceira fase ganhe todas as vidas que conseguir. Usando suas moedas participe de todos os jogos do parque. Na roleta, por exemplo, use o imã antes de jogar para ganhar na certa gastando só uma moeda! Quando chegar na cara do palhaço Krusty desça na boca dele e ganhará outra vida. E finalmente o inimigo final: fique bem perto dele e pule cinco vezes em seu pé. Ufa!

As cartas desta edição foram respondidas por Betto D'Elboux e Luiz Carlos Mazzaferro Júnior.

Para participar da seção **PERGUNTE AOS FERAS**, basta escrever à Sigla Editora, revista **VIDEOGAME**, Rua Alice de Castro, 60, Vila Mariana, CEP 04015-903, São Paulo, SP. Por motivos de espaço as cartas podem ser publicadas resumidamente.

C COMPRO
R ROLOS
V VENDO

BAHIA

R **Cartuchos de Mega** — Tiny Toon, Capitain America e outros, por cartuchos de meu interesse. André de Oliveira Lago, fone (071) 359-5415, **Salvador**, BA.

R **Master System III** — novo, com Sonic na memória, 1 cartucho e 3 controles (2 PRO-1), por Turbo Game VG-9000 com 2 controles e os cartuchos Street Fighter II e Mario III. Euclides, fone (071) 235-9420, **Salvador**, BA.

V **Dynavision 3** — com 2 controles (Jet Control) e 2 fones de ouvido. Bom preço. Sara Gardênia Fausto Teixeira, fone (071) 243-7634, **Salvador**, BA.

V **Phantom System** — com Turbo Jet Control, pistola, 10 cartuchos e adaptador para cartuchos japoneses. Renato Gaiarsa, fone (071) 231-4949, **Salvador**, BA.

V **Mega Drive 2** — nacional, com 1 controle e 3 cartuchos, tudo em perfeito estado, por US$ 200. Aceito troca por Super NES. Juraci Ribeiro Costa, fone (073) 441-1764, **Brumado**, BA.

DISTRITO FEDERAL

V **Cartucho NBA ALL STAR CHALLENGE** — para Super NES, original americano, na caixa, por US$ 50. Vendo também LAKERS vs. CELTICS para PC por US$ 20. Feliciano, fone (061) 245-5269, **Brasília**, DF. Não aceito ligações à cobrar.

V **Top Gun** — para console Super Charger, por US$ 13. Paloma Pessôa de Souza e Silva, fone (061) 223-2017, **Brasília**, DF.

R **Game Gear** — com 3 cartuchos e 6 cartuchos para Mega Drive, por Super NES. Pago a diferença. Igor Felipe Guskow, fone (061) 248-7062, **Brasília**, DF

ESPÍRITO SANTO

V **Teenage Mutants Ninja Turtles 4** — para Mega Drive por US$ 35. Guilherme Ferreira Lima, fone (027) 371-0772, **Linhares**, ES.

R **Nigel Mansell F1 Challenge** — por STARFOX ou Final Fight 2. Leonardo L. Abreu, fone (027) 552-1777, **Alegre**, ES.

GOIÁS

R **Dynavision II** — com 2 controles, 1 adaptador e 1 cartucho (Battletoads), por Game Boy com cartucho. Alexandre Nunes Almeida, quadra 82, lote 10, CEP 72890-000, **Jardim Lago Azul**, GO.

MATO GROSSO

C **Cartuchos** — Sim City para Super NES e Centurion para Mega Drive. Luiz Eduardo, fone (085) 221-1988 (à noite), **Cáceres**, MT.

MINAS GERAIS

V **Master System II** — com 1 controle, 1 jogo na memória e 3 cartuchos por CR$ 4 mil. Fernando de Morais Coelho, fone (038) 721-5298, **Curvelo**, MG.

R **Master System** — com 2 controles, 1 pistola e 7 cartuchos e 56 revistas de videogame, por Mega Drive ou Super NES. Rubens Antônio F. Júnior, fone (031) 351-6486, **Contagem**, MG.

R **Capitain America** — sistema Nintendo por DuckTales ou Tico e Teco do mesmo sistema (americano ou japonês). Ricardo Ragonézio, Rua Gurupá, 112, Cachoeirinha, CEP 31150-180, **Belo Horizonte**, MG.

R **Top Game VG-9000** — com 2 cartuchos (1 com 22 jogos) e 3 controles (1 PRO-3), por Mega Drive ou Super NES. Pago a diferença. Cláudio de Castro Corrêa, fone (031) 921-5006 (recados), **Sete Lagoas**, MG.

V **Master System** — com 2 controles, 1 pistola Light Phaser, 3 jogos na memória e 15 cartuchos. Gustavo Atalla Costa Coelho, fone (031) 296-6324, **Belo Horizonte**, MG.

PARANÁ

V **Bit System** — com pistolas e 5 cartuchos. Aguardo propostas. Rafael Holzmann, fone (041) 272-4290, **Curitiba**, PR.

V **Atari série luxo** — com 10 cartuchos e 4 controles. Orivaldo dos Santos Júnior, fone (0424) 46-1130 (à noite), **Prudentópolis**, PR.

V **Turbo Game** — na caixa, compatível com Nintendo americano e japonês, com 2 controles e 2 cartuchos. Tudo por CR$ 5 mil. Fernando Lachovski da Costa, Rua Rio Trombetas, 488, Weissópolis, CEP 83322-170, **Pinhais**, PR.

R **Phantom System** — com 3 cartuchos, 2 controles, 1 adaptador e 24 cartuchos de Atari, por Super NES com 2 controles e 1 cartucho. Samuel, fone (041) 266-7219, **Curitiba**, PR.

V **Mega Drive** — com 2 controles e 2 cartuchos, por US$ 155. Hoel, fone (041) 252-6336, **Curitiba**, PR.

RIO DE JANEIRO

V **Bazuca** — Super Scope 6 para Super Nintendo, acompanha 1 cartucho com 6 jogos. Sidnei Thomaz da Costa, fone (021) 394-9084, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Cartuchos Nintendo** — 5 títulos por Super Monaco GP I ou Jennifer Capriacci. Tiago Alves Xavier Machado Melo, fone (021) 205-3262, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Master System 3** — com 1 controle e 6 cartuchos, por Mega Drive com 2 controles. Ronaldo Ferreira dos santos, fone (021) 461-4637, **Belfort Roxo**, RJ.

V **Cartuchos** — para Nintendo, Super NES, Master System, Mega Drive e Game Gear. Ótimos preços. Erly Sales, fone (021) 390-6731, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Turbo Game** — com 5 cartuchos por bicicleta Cruiser ou Ranger e troco também 8 cartuchos de Master e 2 de Mega por outras de Mega. Francine Saraiva Latorraca, fone (021) 275-4293, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **VG-8000** — da CCE, com 3 cartuchos e troco 1 Phantom com o cartucho Mario 3 por 1 Master System II. Bernardo Santoro Machado, fone (0242) 31-1668, **Petrópolis**, RJ.

C **Sega-CD** — completo e em perfeito estado. Pago bem. João Guimarães Rival, fone (021) 256-2935, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Master System III** — com Alex Kidd na memória por Game Gear na caixa. Mateus Rodrigues Mangini, fone (021) 393-8860, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Master System** — com 6 cartuchos, 2 controles e 1 pistola e prancha surf pequena por Mega Drive com o cartucho Street Fighter II. Thiago Miranda de Oliveira, fone (021) 201-5463, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Mega Drive** — com 2 controles e 13 cartuchos por Super NES com 2 controles e 6 cartuchos (incluindo F-Zero e Wing Commander). José Geraldo F. de Mendonça Filho, fone (021) 254-4406, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Master System II** — com 2 controles, 2 cartuchos e pistola Light Phaser por Mega drive com 1 controle e 1 cartucho. Aylon Teixeira Negrão, Rua 11, casa 11, Vila Alzira I, CEP 23580-260, **Paciência**, RJ.

V **Phantom System** — com 2 controles, cartuchos e adaptador. Vendo tudo junto ou separado. Gustavo Araújo da Silva, fone (021) 238-0361, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Phantom System** — com 13 cartuchos, 5 cartuchos (sendo 1 maverick) e adaptador J72, por Super NES com 2 controles e 7 cartuchos. Rodrigo Miranda Rocha, fone (021) 43-7228, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Super NES** — com cartuchos, Nintendo com pistola, 2 controles e 4 cartuchos e cartuchos para Mega Drive e Master System. Antônio, fone (021) 742-6041, **Teresópolis**, RJ.

C **Cartuchos de Master System** — de preferência Taz Mania. Gustavo Pontes, fone (0246) 43-0945, **Cabo Frio**, RJ.

V **Cartuchos para Phantom System** — 6 títulos, bom preço. Miguelangelo, fone (021) 237-0942, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Master System** — com 2 controles e 4 cartuchos por US$ 120. Bernardo Corrêa Rocha, fone (021) 493-7250, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Cartuchos Nintendo** — Guardian Legend, Mario Bros 2, Rockin'Kats. Todos por US$ 60. Thiago Moraes, fone (021) 274-1755, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Computador** — com drive e livros de programas, por Mega Drive. Aceito ofertas. Rafael de Freitas Oliveira, fone (021) 351-0047, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Mega Drive 2** — com 2 controles, 1 cartucho (Sonic 1) e 1 par de walkie-talkie, por Super NES com 2 controles e 1 cartucho. Pago a diferença. Rafael Seabra, fone (021) 332-3273, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Dynavision 3** — com 4 controles e 5 cartuchos. Ótimo estado. Hugo Pessanha de Oliveira Pinto, fone (011) 593-4705, **Rio de Janeiro**, RJ. Não aceito ligações à cobrar.

V **Sega Genesis** — com controle Arcade Power Stick, cartuchos nacionais e importados (vendo juntos ou separadamente) e 1 pistola Menacer com cartucho de 6 jogos. Vendo também Nintendo americano com cartuchos. Bernardo, fone (021) 226-1213 ou (021) 246-8905, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Game Boy** — com 4 cartuchos ou troco por Game Gear com fonte. Vinícius da Costa Bria, fone (021) 714-4756, **Niterói**, RJ.

C **Cartuchos Nintendo** — Mario 2, Super Contra, Aliens 3, Mega Man 5. Ou troco 1 deles por 3 cartuchos ou 2 minigames. Wilson Souza Antunes, Rua Alexandre Amaral, Lote 8, Quadra N, Santíssimo, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Street Fighter Champion Edition** — para Super NES por Goal do mesmo sistema. Só faço negócio com pessoas do Rio. Carlos Jaime de Souza Bemfeito, fone (021) 593-1557, **Rio de Janeiro**, RJ.

RIO GRANDE DO NORTE

R **Dicas e manhas** — sobre os games Final Fight e Street Fighter II, ambos para Super NES. Michael Douglas Enders, Rua Pedro Fonseca Filho, 9.041, Ponta Negra, CEP 59090-080, **Natal**, RN.

RIO GRANDE DO SUL

V **Dynavision 3** — com 2 controles, pistola e 18 cartuchos. Marcelo Dilda, fone (054) 342-1929, **Maraú**, RS.

V **Master System II** — com 2 controles e 3 cartuchos por US$ 80. Luciano, fone (051) 473-1678, **Estelo**, RS.

R **Phantom System** — com adaptador J-72 e 14 cartuchos, por Mega Drive em bom estado. Grieco de Azambuja Escalante, fone (051) 345-1234, **Porto Alegre**, RS.

V **Sonic 2** — e Bare Knuncle (Streets Of Rage), ambos para Mega Drive. Dênis Ricardo Huller, fone (055) 332-3954, **Ijuí**, RS.

C **Mega Drive** — com 1 controle e em perfeito estado. Gustavo da Rosa Muniz, Rua Benjamim Gastal, 567, Areal, CEP 96080-000, **Pelotas**, RS.

SANTA CATARINA

V **Hi-Top Game** — com 2 controles turbos, 2 cartuchos e 1 adaptador. Ou troco por Mega Drive com 1 controle. Sandriane Naspolini de Oliveira, fone (0485) 22-1292, (após às 18 hs.), **Araranguá**, SC.

SÃO PAULO

R **Master System III** — na garantia, com Sonic na memória, 2 controles e 4 cartuchos, e Atari 2600 com 30 cartuchos

---

Preencha todos os dados da ficha abaixo e envie para a **REVISTA VIDEOGAME - SEÇÃO ROLOS & TROCAS**, Rua Alice de Castro,60, Vila Mariana, CEP 04015-903, São Paulo, SP. O anúncio é gratuito!

NOME:

END:

BAIRRO: CEP:

TELEFONE: DDD - CIDADE:

ESTADO: ANÚNCIO: R | C | V

Atenção: resuma o anúncio e não deixe de preencher os itens DDD e CEP da sua cidade. Em **ANÚNCIO** marque com um **X** se é Rolo, Compra ou Venda.

e 2 controles. Tudo por Mega Drive ou Super NES ambos com controle e 1 cartucho. Nivaldo Rodrigues, fone (011) 549-6111, ramal 144, **São Paulo**, SP.

R **Street Fighter II** — sistema Super NES por 1 Game Boy com 2 cartuchos. Agostinho Santos Oliveira, fone (011) 511-4023, **São Paulo**, SP.

V **Cartuchos Mega Drive** — 11 títulos por US$ 160 (grátis adaptador para cartuchos de Master System). Deivy Cícero Munhoz, fone (011) 63-7714, **São Paulo**, SP.

V **Mega Drive** — completo, seminovo. Aceito troca. Edgard Figueiredo Neto, fone (011) 274-9767, **São Paulo**, SP.

V **Cartuchos Nintendo** — Tartarugas Ninja 3 e Tiger Heli, os 2 por CR$ 2,5 mil. Fábio França Volgarini, fone (016) 628-6452, **Ribeirão Preto**, SP.

V **Mega Drive japonês** — com 2 controles e 1 cartucho. Sérgio Eduardo A. Sarabando, fone (011) 205-6314 (à noite), **São Paulo**, SP.

V **Master System II** — com os cartuchos Shinobi e Sonic 2, por US$ 100. Donizeti de Macedo Torres, Estrada Velha da Olaria, 2.027, Jd. Panorama, CEP 06700-000, **Cotia**, SP.

R **Cartuchos Mega Drive** — Rambo III, Arrow Flash, Ghostbusters, Pit Fighter, Super Monaco GP, Global Gladiators e Rolling Thunder, por outras de meu interesse. Nilma Maria de Oliveira, fone (011) 514-1809, **São Paulo**, SP.

R **Hi-Top Game** — com 2 controles e 2 cartuchos, por Game Boy ou Game Gear ambos com cartuchos. Rodrigo de Campos Salvador, fone (011) 491-5502, **Taboão da Serra**, SP.

R **Master System III** — com 1 controle e 4 cartuchos e 1 VG-9000 com 2 controles e 1 cartucho, por Mega Drive com 1 controle e 1 cartucho. Reinaldo Schiavi, Rua Morada de Minas, 1.067, Jd. IV Centenário, CEP 03933-020, **São Paulo**, SP.

V **Phantom System** — na caixa, com 1 adaptador J-72 e 9 cartuchos por US$ 150. Ou troco por Sega Genesis novo e pago a diferença. Kátia, fone (011) 940-7706, **São Paulo**, SP.

C **Master System** — com 2 controles e com Alex Kidd na memória. Saulo Pereira de Lima, Rua Walt Disney, 288, Helena Maria, CEP 06250-270, **Osasco**, SP.

R **Master System** — com 10 cartuchos e pistola. Tudo na caixa, por Nintendo. Pago a diferença. Rafael Ferreira Marchior, fone (011) 241-8650, **São Paulo**, SP.

R **Master System II** — na caixa, com Alex Kidd na memória, 1 cartucho e 2 catálogos de games. Tudo por Mega Drive com ou sem cartucho. Edson Henrique Junior, fone (011) 706-5359, **Cotia**, SP.

R **Mega Drive** — com 1 controle e 1 cartucho e 1 Pense Bem da Tec Toy com 16 livros. Tudo por Super NES com 1 cartucho e 2 controles. Raphael Sabio Lucchesi, fone (011) 294-1554, **São Paulo**, SP.

V **Super NES** — e um SEGA GENESIS. Também troco cartuchos destes sistemas. Alexandre, fone (011) 65-9183 (após às 14 hs.), **São Paulo**, SP.

V **Revista VIDEOGAME** — edições do nº 10 ao 25. Todas por CR$ 500. Rodrigo Girotto Matheus, fone (0186) 23-8527, **Araçatuba**, SP.

R **Dynavision 3** — com 2 cartuchos (Street Fighter II e Carateca) e 1 controle PRO-4, por Super NES com 1 controle e 1 cartucho. Pago a diferença. Danilo S. Lourenço, fone (011) 871-2438, **São Paulo**, SP.

R **Mega Drive japonês** — com 1 controle, por Mega Drive americano com 1 controle. Luis Fernando C. Fogaça, fone (011) 511-3097, **São Paulo**, SP.

R **Turbo Game** — com 1 cartucho e 2 controles (1 TPC-3), por Mega Drive. Pago a diferença. Eduardo Alexandre Pereira, fone (011) 418-9787, **São Bernardo do Campo**, SP.

R **Cartuchos Nintendo** — Super Pitfall, Top Gun, e Pac Man (importado), por cartuchos para Master System em boas condições. Fernando Leal Ivo, fone (011) 63-6015, **São Paulo**, SP.

R **Gosthbusters** — do sistema Nintendo por qualquer outro cartucho do mesmo sistema. Luiz Fernando R. Andreatta, fone (011) 418-2908, **São Bernardo**, SP.

V **Cartuchos Master System** — Fantasy Zone 2, Astro Warrior e Pro-Wrestling. Ou troco por outros de meu interesse. Márcio Neves Carreira, fone (016) 726-3643, **Orlândia**, SP.

V **Cartuchos Nintendo** — 9 títulos e vendo também adaptador 60/72 pinos. Tudo por US$ 110. Ou troco por Super NES. Daniel, fone (011) 448-8297, **São Bernardo do Campo**, SP.

R **Cartuchos** — para Mega Drive, vários títulos. Juliana Medina, fone (011) 288-3558, **São Paulo**, SP.

R **Bit System** — com 3 controles, 11 cartuchos e adaptador, por Super NES. Odair Coimbra da Silva, Rua Otávio Nébias, 76, apto. 161, Paraíso, CEP 04002-010, **São Paulo**, SP.

R **Super NES** — com 3 controles e 3 cartuchos por Mega Drive com 10 cartuchos e 2 controles. Mariana Kurkdjian Attab, fone (011) 289-4969, **São Paulo**, SP.

R **Master System III** — com Sonic na memória e 1 cartucho, por Mega Drive com 1 controle. Leandro Alves Lacerda, fone (011) 912-7486, **Guarulhos**, SP.

V **Phantom System** — com 2 controles, adaptador 60/72 pinos e 10 cartuchos. Manuela ou Diego, fone (011) 819-0210, **São Paulo**, SP.

C **Cartuchos para Intellivision** — pago bem. Fernando de Souza Emerson, fone (011) 953-0192, **São Paulo**, SP.

R **Carrinho de controle remoto** — pelo cartucho Jurassic Park para Mega Drive. Bruno Moreira Germani, fone (011) 822-3596, **São Paulo**, SP.

R **Phantom System** — com pistola, 2 controles, adaptador e 4 cartuchos (1 com 110 jogos), por Mega Drive com 2 controles e 4 cartuchos. Roberto Piazza Gregorio, fone (011) 284-0848, **São Paulo**, SP.

V **Cartuchos para Mega Drive** — Streets Of Rage, Sonic 1, Castle Of Illusion, Terminator, Alisia Dragon e Rolling Thunder. André Ricardo G. Demite, fone (011) 701-7182, **Osasco**, SP.

V **Master System** — com 2 controles, 12 cartuchos, pistola e rapid fire. Augusto Cesar Luz da Silva, fone (011) 429-7179, **Carapicuíba**, SP.

R **Cartucho Nintendo** — por algum cartucho para Master System de meu interesse. Bertrand T. B. Campos, fone (011) 211-0876, **São Paulo**, SP.

R **Master System** — com 5 cartuchos, 3 controles, rapid fire e pistola, por Mega Drive com cartuchos. Fernando Luiz Rodrigues e Silva, fone (011) 523-5616, **São Paulo**, SP.

V **Cartuchos para Mega Drive** — diversos títulos, todos em bom estado. Silvana Renata Goldchleger, fone (011) 881-3955, **São Paulo**, SP.

V **Atari 2600** — em bom estado, com 7 cartuchos, 1 transcodificador e 2 controles. Willy, fone (011) 522-5161, **São Paulo**, SP.

ESTES SÃO OS GANHADORES DA

SUPERPROMOÇÃO

Nestlé NESCAU® ENERGIA QUE DÁ GOSTO

16-BIT

REVISTA VideoGame

★ Simone Yumi Kaneko

★ Lucas Buranelli Soares

Não deixe de participar das SUPERPROMOÇÕES da Revista Videogame, o próximo prêmio pode ser seu!

Nescau e a Revista Videogame agradecem as mais de 4.000 cartas recebidas.

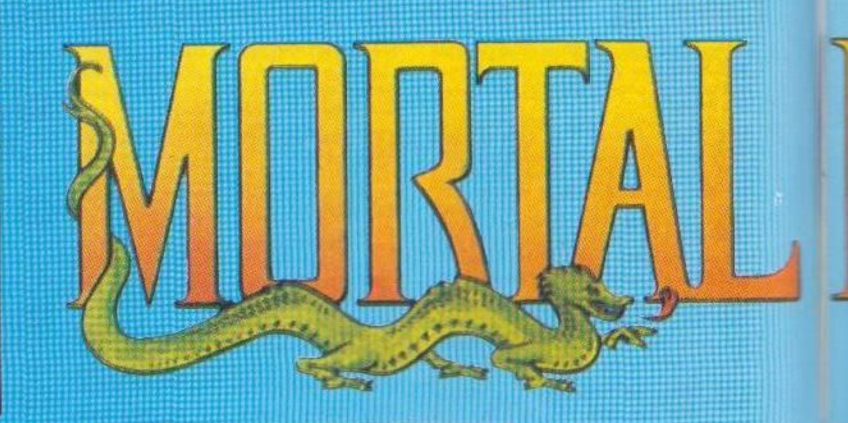
SNES



RAIO-X

Tipo:	Luta
Fabricante:	Acclaim
Memória:	16 Megabits
Fases:	12
Jogadores:	2
Dificuldade:	5
Gráficos:	8
Música/Efeitos:	7
Diversão:	8





Mortal Kombat está demais! Igualzinha a versão para arcade, a única diferença agora é que as incríveis — mas também impressionantes — cenas de sangue foram excluídas, uma vez que se trata de um game para uso doméstico. Violência à parte, vamos ao game. VIDEOGAME **mostra tudo, e ainda uma exclusividade: uma seqüência incrível de saltos que torna o seu personagem praticamente invencível e também como lutar contra Reptile, um inimigo secreto. Vamos ao jogo!**

Por que tanta porrada? Goro, uma criatura meio homem, meio dragão (esquisito, não?) de 2.000 anos de idade, conquistou o título de Grande Campeão ao derrotar Kung Lao, um monge Shaolin. Isso por que Shang Tsung se apoderou da organização do torneio, tornando-o uma vergonha para a milenar tradição de Kung Lao. Desde então, Goro se mantém invencível, e isso já dura 500 anos. Vencê-lo, e também derrotar Shang Tsung, é questão de honra para recuperar o prestígio do torneio e da cultura Shaolin.

CHOCANTE!!

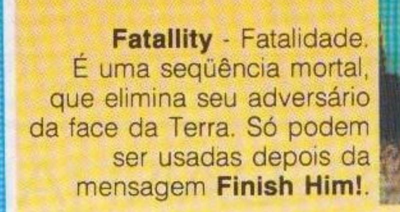
Mortal Kombat tem algumas diferenças em relação à **Street Fighter II**, principalmente na gíria. Saca só:



Flawless - Significa sem falha. É o mesmo que vencer por **Perfect** em SFII.



Finish Him! - Acabe com ele. Depois de vencer dois rounds, você tem a chance de acabar com o inimigo sempre que aparecer esta mensagem. É preciso usar o golpe **Fatallity** para detonar o adversário. Ah, no caso de Sonya, a mensagem é **Finish Her**! (acabe com ela).



Fatallity - Fatalidade. É uma seqüência mortal, que elimina seu adversário da face da Terra. Só podem ser usadas depois da mensagem **Finish Him!**.

MESTRE SECRETO REPTILE







Reptile é uma mistura entre Scorpion e Sub-Zero e também aparece na versão arcade. Primeiro, vença o adversário na fase The Pit dando Flawless nos dois rounds e ainda usando o golpe Fatallity.

Agora, você está cara a cara com ele, na plataforma exatamente abaixo do The Pit! Para acabar com ele, a sequência de voadoras é infalível.

SALTOS

Há um salto indefensável — contra a máquina, na opção de 1 jogador. Basta dar uma voadora com chute forte. É importante acertar a primeira! fique ligado para dar





KOMBAT

AS FERAS E SEUS GOLPES



KANO



Cabeçada - Soco forte
Lâmina Giratória
Bloqueio para frente e para trás. **Bolinha -** Girar direcional no sentido horário



FATALITY
↙↓↘
e soco fraco

JOHNNY CAGE





Bola verde
→→← e soco fraco

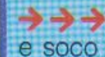




Soco baixo
Segure ou quebre bloqueio e dê, simultaneamente, um soco fraco.



Chute da Sombra
→→← e chute fraco



FATALITY
→→→
e soco forte

SONYA





Soco Onda
←→
e soco fraco



Soco Voador
←→
e soco forte



Tesourada
↙ bloqueio, soco e chute fraco simultaneamente

FOTOS: DAUMER DE GIULI



FATALITY
←←→→
e bloqueio

n ele. unds, cabar ie . É ality o. Ah, nsagem n ela).

stá om ele, baixo ara le, a falível.

TOS INVENCÍVEIS





















agora outra voadora igualzinha: quando o adversário estiver se levantando, você já deve estar no ar para acertar outra voadora igualzinha. É só repetir isso até acabar com ele!



RAIDEN



Empurrão
← ← →

Teletransporte
↓ e ↑

FOTOS: DAUMER DE GIULI

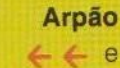


Rajada relâmpago
↓ ↘ e soco fraco

FATALITY
Próximo ao adversário, direita, direita, esquerda, esquerda, esquerda e soco forte

SCORPION



Arpão

← ← e soco fraco



Teletransporte

↓ ↙ ← e soco forte



FATALITY
Bloqueio ↑ ↑

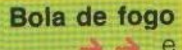
LIU KANG





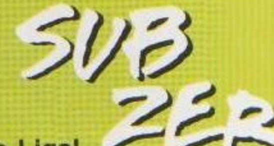
Voadora
→ →
e chute forte



Bola de fogo

→ → e soco forte

FATALITY
Giro 360 no sentido horário

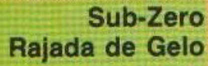
SUB ZERO







Se Liga!
Não solte outra rajada de gelo enquanto seu inimigo estiver congelado. Quem dança é você!

Sub-Zero Rajada de Gelo

↓ ↘ → →
e soco fraco





Rasteira
→, bloqueio, soco fraco e chute fraco

FATALITY → ↓ → e soco forte



Olha só!
Quando Sub-Zero dá o **Fatallity** contra seu inimigo, ele reaparece, em vez de dançar. Que Loucura! Mas para isso, o último golpe que você dá no inimigo tem de ser a rajada de gelo.



STORE GAME





LUTE com os CHEFES

STREET FIGHTER II TURBO

Uma das novidades mais legais de Street Fighter II Turbo é a possibilidade de jogar com os mestres, como acontece no arcade. VIDEOGAME **mostra para você todos os golpes de M.Bison, Balrog, Sagat e Vega e ainda detona algumas apelações que vão deixar os adversários de queixo caído. A partir de agora esta galera vai aprender a apanhar como gente grande!**

RAIO-X

Tipo:	Luta
Fabricante:	Capcom
Memória:	24 Megabits
Fases:	12
Jogadores:	2
Dificuldade:	9
Gráficos:	10
Música/Efeitos:	10
Diversão:	10

M.BISON

FOTOS: DALMIER DE GIULI

SOCO GIRATÓRIO
Soco fraco, soco médio e soco forte. Segure os três botões por algum tempo e solte.

GANCHO
← → e chute

DIRETO
← → e soco

APELAÇÃO
Sempre que o inimigo pular, M. Bison deve dar um gancho. Aproveite a tontura do inimigo para detonar no soco giratório.

BALROG

SALTO VOADOR
↓↑ e chute

SALTO COM QUEDA
↓↑ chute e próximo ao adversário ← e soco

CAMBALHOTA ← → e soco
Cambalhota para trás: Aperte os três botões de soco juntos.



TIGER UPPER CUT
→ ↓ ↘ e soco.



JOELHADA
↙ ↗ e chute



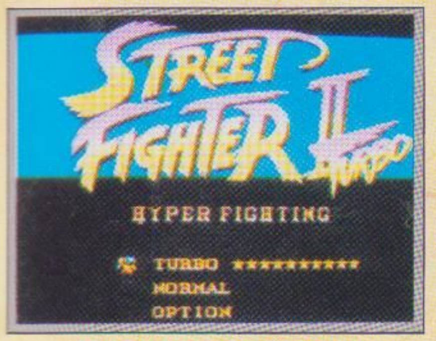
TIGER
↓ ↘ → e soco ou chute



SAGAT



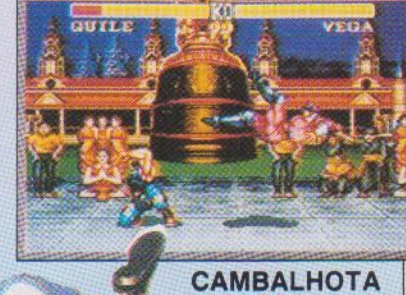
APELAÇÃO
Solte o Tiger seguidas vezes e seu adversário ficará totalmente vulnerável. A melhor defesa contra a magia dos adversários é a joelhada.



SUPER SEGREDOS!!
Você achou difícil jogar S.F. II Turbo porque ele é mais rápido? Então se liga nessa: Quando você liga o console, aparece primeiro o logotipo da Capcom e, em seguida, o título **Street Fighter II**. Aí, a palavra **Turbo** vai passar pela tela. Enquanto ela estiver passando, digite (bem rápido) a seqüência **↓, R, ↑, L, Y, B, X, A,** no controle 2. Você ouve um som característico e agora a opção **Turbo** pode chegar até 10 estrelas. Haja habilidade para jogar nesta velocidade!

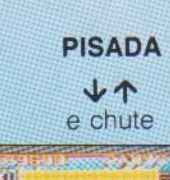


FOGÃO
→ ← e soco



CAMBALHOTA
→ ← e chute

VEGA



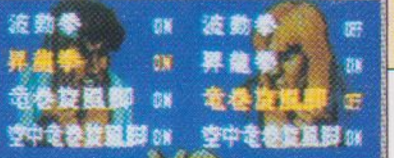


APELAÇÃO
Uma das melhores seqüências de Vega é dar um fogão e... ... agarrar o adversário logo em seguida.

PISADA
↓ ↑
e chute

APELAÇÃO
Sempre que o adversário estiver tonto, arrase nas cambalhotas. Balrog consegue acertá-lo pelo menos quatro vezes. Quando puder dê saltos com queda no inimigo.

FOTOS: DAUMER DE GIULI




DESAFIO COMBINADO
S.F. II' Turbo também permite que sejam 'desligados' golpes dos lutadores. Desafiar seu amigo com o Ryu, por exemplo, sem a magia, ou sem o shoryuken. Isso torna a luta bem mais difícil e emocionante! Escolha seu jogador na tela e escolha de países, digite, no controle 2, a seqüência **↓, R, ↑, L, Y, B, X, A.** Novamente você ouve um som característico. Aperte **Start** (sempre no controle 2) e escolha os golpes que você quer retirar. Para incluí-los de novo, é só entrar nesta tela outra vez.

A DYNACOM TEM UM DYNAVISION 3 PARA CADA TIPO DE PAI.



A *Dynacom* apresenta três versões do **Dynavision 3.** Olhe bem e escolha o que mais combina com o poder de fogo do seu pai. Insista para ganhar o seu e, se for preciso, utilize tabelas e gráficos. O que você não pode é ficar sem o videogame de terceira geração compatível Nintendo* mais versátil do mercado.



PAI MANÍACO

Se o seu pai é do tipo que não economiza bala para garantir a aventura do filho, exija o **Dynavision 3 Radical.** *Avisa o velho que ele pode custar mais, mas faz um estrago muito maior. Faça uma demonstração ao vivo da* Pistola Turbo Flash Gun. *Na saída, peça um sorvete.*

Dynavision 3 Radical:

- *Console Radical com Dual Connector System (sistema de duplo encaixe para cartuchos Nintendo* — 60/72 pinos)*
- *Saídas separadas de áudio e vídeo*
- *Joystick Turbo Jet Control*
- *Pistola Turbo Flash Gun*
- *Fone de ouvido estéreo*
- *Supercartucho de brinde*



O + COMPLETO VIDEOGAME DE 3ª GERAÇÃO

PAI OK

Se o seu pai é equilibrado, e encara a importância do videogame na vida do filho de forma tranquila, seu videogame é o **Dynavision 3 Classic.** *Diga pro seu pai que, como o próprio nome está dizendo, o* **Dynavision 3** *é o modelo clássico, que tem preço médio e que você não vai deixar de estudar por causa dele. Tente levá-lo pelo raciocínio.*

Dynavision 3:

- *Console com Dual Connector System (sistema de duplo encaixe para cartuchos Nintendo* — 60/72 pinos)*
- *Saídas separadas de áudio e vídeo*
- *2 Joysticks Turbo Jet Control*
- *Supercartucho de brinde*



PAI ASSIM, Ó!

Se o seu pai é assim, ó, o negócio é insistir. Fale de cara que o **Dynavision 3 Action** *é o videogame mais barato de sua categoria. Mostre os números: prove que ele destrói mais por muito menos. Diga que ele vem com Joystick Turbo Pad. Explique o que é PAD.*

Dynavision 3 Action:

- *Console Action com Dual Connector System (sistema de duplo encaixe para cartuchos Nintendo* — 60/72 pinos)*
- *Saídas separadas de áudio e vídeo*
- *Sistema de silenciamento da TV durante a troca de cartuchos*
- *Joystick TPC tipo PAD, com design anatômico, seis botões de tiro (turbo automático), botão exclusivo de tiro A + B, Slow Motion (diminui a velocidade do jogo) e mini-manche removível (para transformar em manche tipo Arcade).*



DYNACOM

A Dynacom é fera.

* marca registrada de terceiros.

SUPER MARIO

Nintendo



Chega de saudade! A Nintendo lançou, e já está no Brasil, o cartucho Super Mario Collection, em comemoração a mais de um milhão de games do Mario vendidos no mundo. Nos Estados Unidos, o cartucho vai se chamar Super Mario All-Stars, e será lançado logo, logo. O ''cart'' reúne os quatro jogos mais famosos do encanador, desenvolvidos originalmente para o Nintendinho de 8 bits e agora adaptados para o Super Nintendo.
Estão presentes os sucessos Super Mario Bros. (1985), Super Mario Bros. 2 (1986) — ainda inédito nos Estados Unidos, e que se chamará The Lost Levels na versão americana —, Super Mario USA (1988) — que é o Mario 2 tal qual conhecemos — e Super Mario Bros. 3 (1988). Legal, não? Afinal, quem é que não gastou boas horas nestes games há alguns anos atrás?
Agora, eles são reeditados com várias vantagens. Apesar de terem os mesmos cenários, os gráficos agora são de 16 bits, e a música — apesar de ser também a mesma — foi reescrita levando-se em conta todos os recursos sonoros do Super Nintendo. Vale a pena conhecer!







SUPER MARIO 3
1988

FOTOS: DAUMER DE GIULI

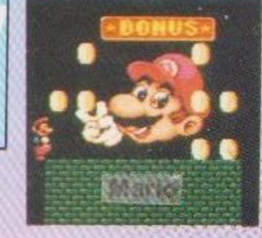
NOVIDADES

O Mario aparece com cara diferente em todos os quatro games. E o Luigi também: ele é maior, pula mais alto e escorrega mais que seu irmão.
Agora, é possível salvar até quatro jogadas em cada um dos jogos. Um alívio, não? Nas versões para o Nintendinho isso não era possível.
Se o jogo estiver salvo no mundo 8, por exemplo, significa que você pode escolher qualquer mundo anterior até o 8 para jogar. Escolha com o direcional para os lados depois de iluminar a opção de jogada.
Outra novidade é que também é possível escolher os comandos. Isso é feito apertando-se **Select** na mesma tela em que se escolhe uma jogada salva. Ah, o tipo de comandos escolhido também fica na memória!
Também foram incluídos os efeitos de **scroll** (movimentação de planos) possíveis no Super Nintendo. Isso deixou uma sensação de terceira dimensão inédita.











MUNDO 1
fase 1

Entrando nos canos, Mario alcança fases de bônus. Olha só a diferença! A bandeirinha e o final de cada fase também mudaram: os blocos agora têm volume, e o castelo é mais parecido com um castelo. Mas Mario ainda tem de pular no topo do mastro para conseguir 5000 pontos!



COLLECTION

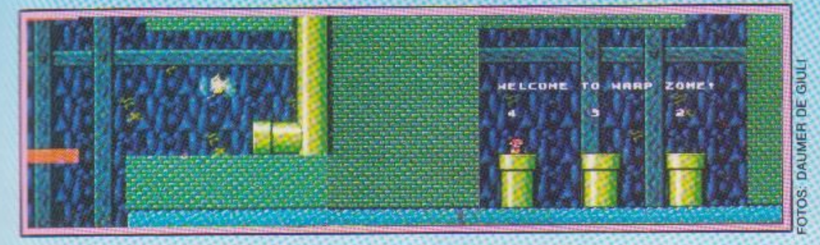
RAIO-X

Tipo:	Aventura
Fabricante:	Nintendo
Memória:	16 Megabits
Fases:	4 jogos
Jogadores:	2

SUPER MARIO BROS.

MUNDO 1 fase 2

Quem não se lembra da caverna? Agora ela tem eco e fundo em terceira dimensão. E mais: tem também **warp zone**! Veja no mapa como alcançar!

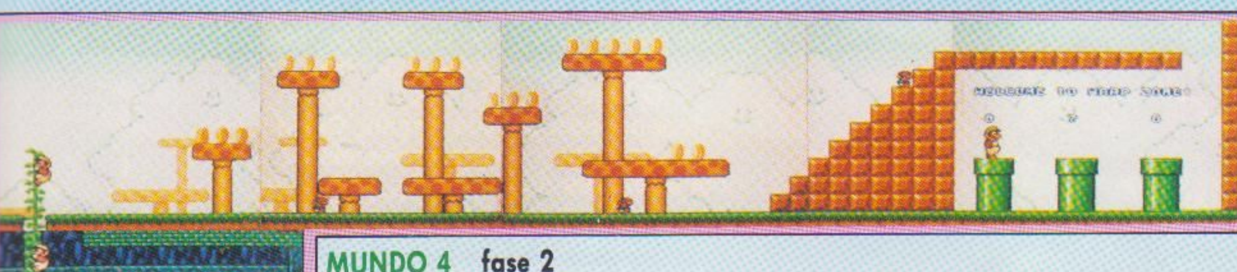


FOTOS: DAUMER DE GIULI



MUNDO 2

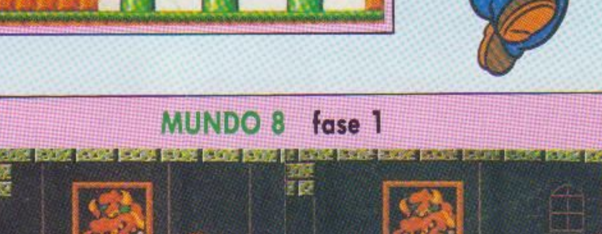
Aqui também tem fase de bônus. Pegue o pé de feijão e suba aos céus para recolher mais moedas. Lembra da fase na água, na fase 2? Aqui, Mario nada como em Super Mario World, o mar fica mais escuro no fundo e os inimigos estão mais "bonitos".



MUNDO 4 fase 2

Aqui, o segredo é encontrar o pé de feijão. Primeiro faça aparecer os blocos com cabeçadas. Em seguida, bata no bloco para que o pé de feijão apareça. Subindo nele, basta seguir o mapa para encontrar a segunda **Warp** e seguir para o Mundo 8! Novamente, não esqueça de salvar. Agora, você já pode passear por todos os mundos do jogo!

MUNDO 8 fase 1



Bem vindo ao Mundo 8! Agora, a história se repete, até o castelo do malígno Bowser (Koopa, no cartucho japonês). Para acabar com ele, é preciso saltar por cima do malvado e cair sobre a alavanca à direita. Aí, a ponte cai e o vilão dança!

SUPER MARIO BROS. 2 FOR SUPER PLAYERS

THE LOST LEVELS

Este game foi lançado somente no Japão, e é uma espécie de Super Mario Bros. um pouco mais difícil. Tanto que aparece, na tela de abertura, a frase FOR SUPER PLAYERS (para super jogadores). Mas os cenários são bastante parecidos, e os inimigos quase iguais.



Mas não é tudo tão igual assim. Neste game, fique ligado: alguns cogumelos, como o da foto, são envenenados. Se Mario estiver grande, ele volta ao "normal". E, se estiver pequeno, perde uma vida.

Você ainda não acreditou que o jogo é mais difícil? Então saca só: andando pelo teto, no **Mundo 1-2**, Luigi descobre outra **warp**. Só que ela só vai até o Mundo 2. Que dureza...



Já no mundo 2, o cenário muda um pouco: já está anoitecendo, e o fundo é superlegal.

NÃO PERCA

Na próxima edição de VIDEOGAME, você vai acompanhar os games Super Mario USA e Super Mario Bros 2. Fique ligado!

MEGA

Um novo sucesso de bilheteria do cinema transforma-se rapidamente em um dos cartuchos mais esperados pela galera. VIDEOGAME **mostra nesta edição as primeiras imagens do protótipo de Jurassic Park, cedido pela Tec Toy. O game é baseado no filme de Steven Spielberg, que conquistou a segunda maior bilheteria do ano até o momento.**



RAIO-X	
Tipo:	Aventura
Fabricante:	Sega
Memória:	16 Megabits
Fases:	7
Jogadores:	1

HISTÓRIA

Pedras de âmbar foram encontradas na América do Sul e nelas haviam mosquitos fossilizados. Guardado nestas pedras estava o sangue de dinossauros picados pelos insetos. Assim que soube da notícia, um milionário decidiu contratar cientistas para isolar o DNA (código genético) destes animais e construiu o Jurassic Park, após reconstituir as várias espécies de dinossauros. Aqui, seres humanos e dinos passam a conviver juntos em uma ilha do Caribe. O projeto era perfeito até que eles começam a se desentender.

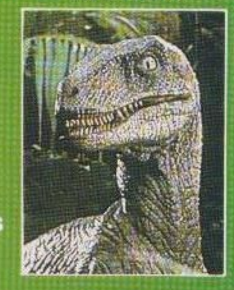
2 em 1

DR. ALAN GRANT

DIVULGAÇÃO

Você pode escolher o personagem com o qual deseja jogar: Dr. Grant, um paleontologista, ou Raptor, um dinossauro da espécie Velociraptor. O jogo muda radicalmente dependendo de sua opção. Grant enfrenta com armas especiais os mais ferozes dinossauros, enquanto Raptor tem de livrar-se das armadilhas dos humanos e das feras maiores apenas com patadas e mordidas.





DPA

Jurassic Park tem uma tecnologia chamada Dynamic Play Adjustment (DPA), que adapta a dificuldade do game de acordo com a habilidade do jogador automaticamente. Ecco The Dolphin foi o primeiro game da Sega a utilizar esta tecnologia exclusiva do Mega Drive.



Os efeitos de profundidade de Jurassic Park são simplesmente chocantes.

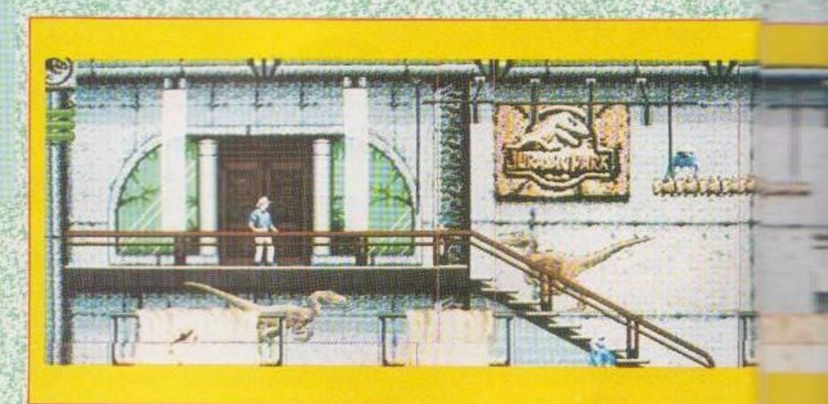


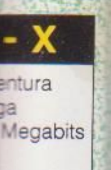
FOTOS: DAUMER DE GIULI



E olha aí a diferença: Grant brigando com os dinos e Raptor dando patadas nos guardas. Ambos estão no Visitor Center. Grant pode livrar-se temporariamente dos dinossauros usando somente a esperteza. Recolha as coxas de frango que encontrar pelo caminho e atire-as quando os inimigos o ameaçarem. Já Raptor prefere devorar as coxas. Com isso, o "dino" ganha energia.







MOVIMENTOS DO DR. GRANT


Andar abaixado


Subir


Correr


Desequilibrar


Chutar


Pendurar-se


Escalar

MOVIMENTOS DE RAPTOR


Escalar paredes


Abaixar


Comer


Chutar


Super pulo
(segurar botão B)

VISITOR CENTER

O Visitor Center é a última fase deste game chocante.. E, claro, tem muitos andares e surpresas para os heróis Dr. Grant e Raptor. Dá uma sacada no que você vai ter de enfrentar!

ARMAS

Somente Dr. Grant pode contar com a ajuda das armas. Veja quais são elas.


Dardo tranquilizante fraco - ideal contra os inimigos pequenos

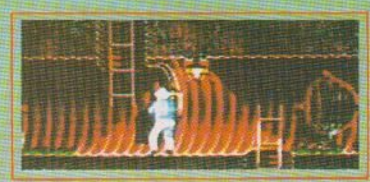

Disparador de choque - serve para retardar os dinos. Segurando o botão A, o choque se torna mais poderoso.


Bomba - breca os adversários por alguns instantes

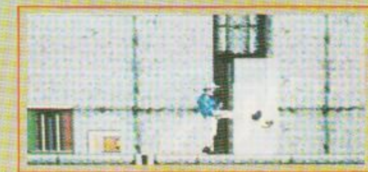

Míssel - causa grande impacto. Melhor arma nas situações de emergência.

ALGUMAS CENAS


O paleontologista pode contar com a ajuda de um bote, que ele mesmo dirige, na fase do rio. Mas cuidado para não perder o equilíbrio na cachoeira: Grant não sabe nadar.

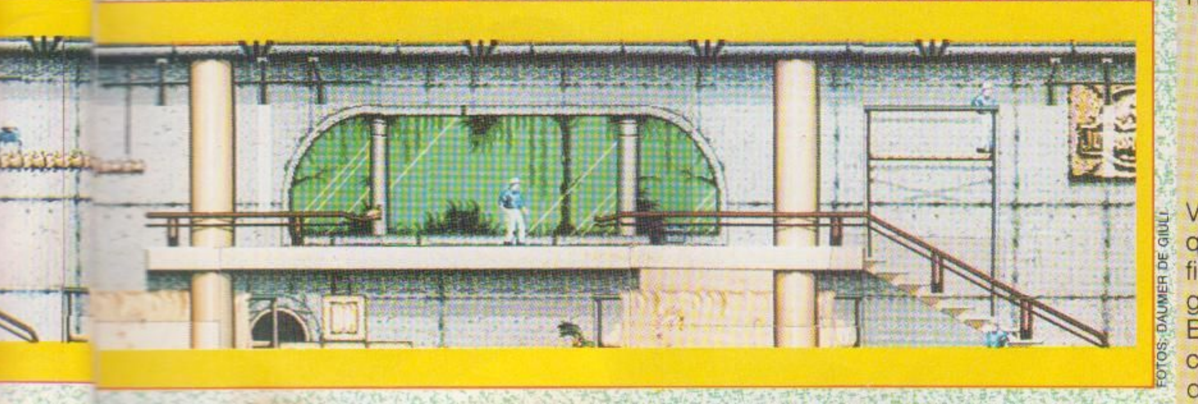

Na fase dos esgotos, Grant deve usar os interruptores para abrir passagens. Aperte o direcional para cima quando estiver em frente ao interruptor.


Lembre-se de usar as caixas para alcançar as plataformas mais altas. Você pode empilhá-las como se fossem uma escada.


Apertando o direcional para cima, Grant consegue abrir as portas com chutes.


O grande vilão do filme é este enorme Tyranossauro Rex, mais conhecido como T-Rex, que está na Usina Nuclear.


Você lembra deste Triceratops que aparece logo no início do filme? Os programadores do game não esqueceram dele. Este dinossauro deseja acabar com você. Portanto não pense duas vezes para atirar.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

de
nte



PROSYSTEM-8
É UM BARATO, ATÉ NA
HORA DA COMPRA
Com o prosystem 8 e os joysticks SUPER PRO você só não vai debulhar o bolso de seu velho
PROSYSTEM 8
• 2 Joysticks SUPER PRO 8
• 1 Cartucho 72 pinos
• Balun, cabo RF e fonte de alimentação
PROSYSTEM 8 BABY
• 1 Joystick SUPER PRO 8
• Balun, cabo RF e fonte de alimentação
Chips do Brasil
A VENDA NOS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS
VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644
SUPER PRO-8
SELECT
START
OFF SLOW



TÉ NA
RA.
PROSYSTEM-8
Chips do Brasil
POWER
EJECT
RESET
LANÇAMENTO
SUPER
PRO-8
OFF
SELECT
START
OFF SLOW
A
B
*MARCAS REGISTRADAS DE TERCEIROS
image



RETURN OF THE NINJA MASTER

RAIO-X

Tipo:	Aventura
Fabricante:	Sega
Memória:	Não fornecida
Fases:	7
Jogadores:	1

Um dos primeiros heróis do Mega Drive, o ninja Joe Musashi — também conhecido como Shinobi — volta a enfrentar Neo Zeed, seu arqui-inimigo desde o primeiro jogo. Só que em um game muito mais emocionante. A Sega caprichou nesta terceira aventura, que conta com sete diferentes fases e novos e acrobáticos movimentos do herói - sem falar da variedade dos gráficos e cenários das fases. Shinobi agora pode escalar paredes, correr e dar voadoras. Como se não bastasse, o herói conta ainda com um novo aliado, o cavalo, e uma prancha a jato radical.

A Arte Do Ninja

Salto duplo	aperte o botão de salto e, no meio do pulo, aperte o botão de salto novamente.
Salto duplo com shurikens	Depois de um salto duplo aperte o botão de ataque. Shinobi detona uma chuva de 8 shurikens.
Voadora	Salto e, na queda, diagonal para baixo. Aperte o botão de ataque na hora do chute.
Corrida	Dois toques no direcional, mantendo-o pressionado para o lado que se quer correr.
Pendurarse em vigas	Salto com o direcional para cima acionado. Depois de pendurado, o ninja pode se mover pelas vigas.
Escalar paredes	Salte com o direcional acionado para o lado da parede e aperte o botão de pulo quando o ninja tocá-la. Repetindo o movimento, Shinobi pode subir paredes verticais.

Principais Itens

Espada simples	4 shurikens
estrela	20 shurikens
coração pequeno	carrrega parcialmente a energia
coracão grande	carrega toda a energia
cara do ninja	1 vida

Magias

Hijin	Shinobi explode e perde uma vida, mas em compensação destrói tudo o que está na tela e tira bastante energia do inimigo. Use em casos extremos.
Fushin	Shinobi se transforma em multi-shinobi, confundindo os adversários.
Ikazuchi	Um escudo protetor envolve Shinobi, deixando-o invencível.
Kariu	Uma terrível rajada de fogo varre a tela, tirando bastante energia do inimigo.

ROUND 1

Fique junto do inimigo. Quando ele levantar a espada para atirar salte, detonando shurikens quando o ninja cair. Fique atento para saltar de novo quando a rajada de fogo voltar.

FOTOS: DAUMER DE GIULI





Passe o abismo se pendurando...



...e use a técnica de escalar paredes para subir.

BOSS!

Fique atento ao som: quando ouvir uma explosão, dê um salto duplo. Você passa por cima do Boss. Que olé!



Agora vá de encontro a ele. Assim que ele abrir a guarda, detone shurikens (ou chegue bem perto para a usar a espada e economizar as estrelas). Repita esta sequência até acabar com ele!

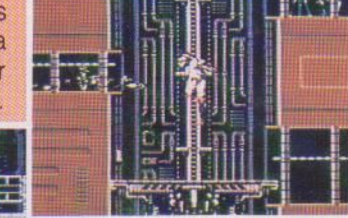


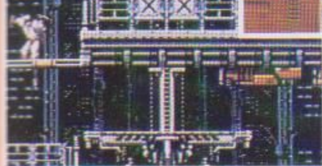
ROUND 2



Com o cavalo, fique esperto com os ninjas e com os obstáculos. Prefira o canto esquerdo da tela para seguir. É mais fácil sacar quando vem um obstáculo.

No elevador, salte para detonar os ninjas antes de a plataforma chegar no mesmo nível.

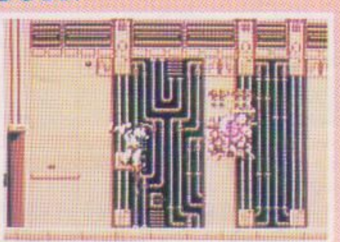




Fique ligado para não ser esmagado. Saia do elevador, salte e pegue-o mais acima!

BOSS!

Primeiro, acerte-o com shurikens. Fique atento para destruir as bombas que ele deixa no ar.



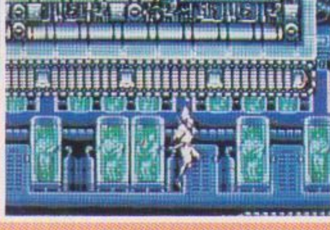
Cuidado, ele volta poderoso e atirando: Aqui, apenas desvie.

Quando ele voltar ao "normal", detone mais shurikens. Usar qualquer magia ajuda a acabar com ele mais rápido.

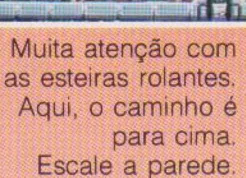
ROUND 3



Destrua os cérebros assim que eles saírem das máquinas. Seja rápido.

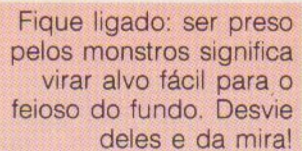


Muita atenção com as esteiras rolantes. Aqui, o caminho é para cima. Escale a parede.





Detone os cérebros com shurikens. A dica aqui é ser mais rápido do que eles.



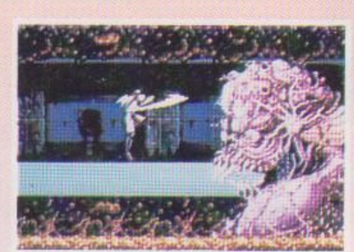


Fique ligado: ser preso pelos monstros significa virar alvo fácil para o feioso do fundo. Desvie deles e da mira!

BOSS!



Esse cara é fogo. O jeito é escapar de sua mão com salto, do seu tiro com salto duplo e de suas investidas também com salto duplo. Detone shurikens sempre, e abuse das magias. A mais eficiente é a HIJIN, mas lembre-se: Shinobi perde uma vida cada vez que a utiliza.



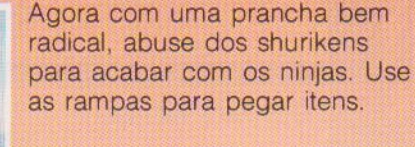
ROUND 4

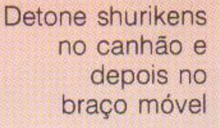


Agora com uma prancha bem radical, abuse dos shurikens para acabar com os ninjas. Use as rampas para pegar itens.



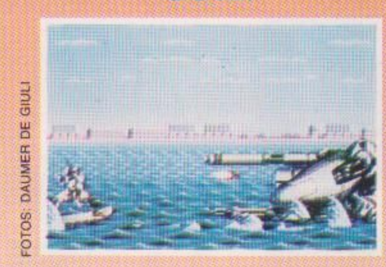
O primeiro inimigo é fácil. Detone shurikens sempre. Fique atento às bombas que ele atira.





Aqui, acabe com os morcegos antes de subir.

BOSS!



FOTOS: DAUMER DE GIULI

O primeiro robô vai ser fácil. É só detonar shurikens rapidamente.



Detone shurikens no canhão e depois no braço móvel

ROUND 5

Cuidado com os tanques explosivos. Na saída destes, use uma voadora para atingir os inimigos que estão esperando logo abaixo.



Para detonar este pentelho, abuse dos shurikens. Use o pulo duplo para escapar dos tiros e das investidas.





Nesta sequência de canos, a dica é explodir as bombas para abrir passagens. Sacou?

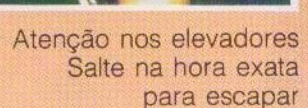
FOTOS: DAUMER DE GIULI

BOSS!



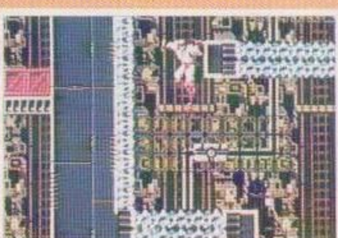
Este cara vai dar trabalho. Primeiro, acerte sua cabeça com shurikens. Fique atento aos tiros e bombas que caem do alto. Novamente, uma magia vai bem para acabar com ele.

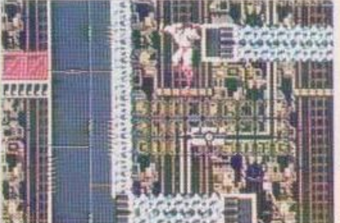
ROUND 7



Cuidado ao andar pendurado pela nave. A dica é só ter atenção.

Atenção nos elevadores Salte na hora exata para escapar





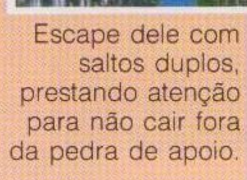
Aqui, salte e pendure-se no teto. Se cair, adeus...

ROUND 6

No desfiladeiro, a dica é ficar ligado na hora de saltar de uma pedra para a outra.



Detone o inimigo alado com shurikens, mas só quando ele estiver inteiro.

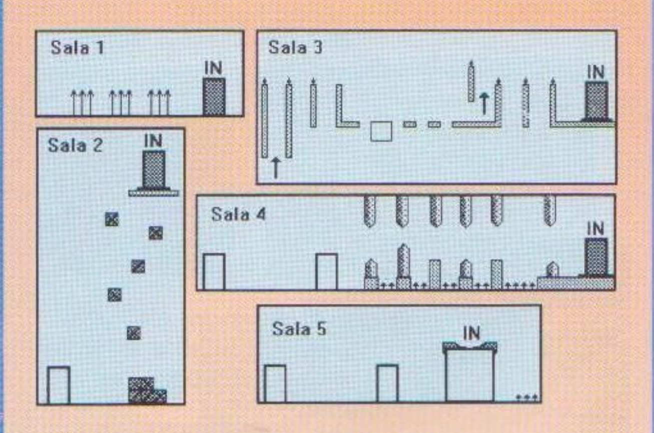




Escape dele com saltos duplos, prestando atenção para não cair fora da pedra de apoio.

LABIRINTO

Este labirinto é de amargar. Mas aí estão as portas certas. Acompanhe.



BOSS

Agora, é preciso cuidado. Dois inimigos vão aparecer. Só um é o certo. Detone-o com voadoras. Acertar o errado significa perder energia e, má notícia: não dá para sacar antes qual é o certo. Só experimentando.



ÚLTIMO BOSS!

Seu último inimigo é este robô. Acerte-o com shurikens e voadoras, mas só quando ele estiver com a guarda aberta.





Escape das voadoras dele com saltos...

... e dos tiros com saltos duplos.





Road Avenger simula uma perseguição automobilística muito louca por estradas, praias, dentro de shopping centers... enfim, pelos lugares mais estranhos possíveis. E, claro, com a adrenalina a mil. O esquema do jogo é bem parecido com Time Gal, outro sucesso para o Sega CD (veja reportagem em VIDEOGAME nº 28), Cobra Commando e outros: você deve observar a animação na tela e antecipar o comando para que o carro execute a manobra. Reflexos rápidos é a única dica. Claro, preparamos uma verdadeira boiada para você: todos os comandos do game estão listados na tabela abaixo. Agora, é só curtir!

RAIO-X

Tipo: Reação
Fabricante: Renovation
Memória: 276 Megabytes
Fases: 9
Jogadores: 1

Dificuldade: 7
Gráficos: 9
Música/Efeitos: 9
Diversão: 8

SUPER SEGREDOS
Seleção de Fases

Aperte Start na tela de apresentação. A tela mostrará as opções Game Start e Options Mode. Nesta tela, aperte o direcional para cima e depois, Start.

GAME START
▶ OPTIONS MODE

Vai aparecer, então, a tela de Options Mode. Nesta tela, com o cursor na opção Players, aperte o botão A 6 vezes. Se deu certo, você ouve um som característico. Saia desta tela com Start. Começando o jogo, aparecerá a tela de seleção de fases!

OPTIONS MODE
▶ PLAYERS 3
LEVEL NORMAL
CONTROL

FOTO: MARIO FITTIPALDI

DEMO MODE — Nesta opção, o jogo rola inteirinho, do começo ao fim. É uma boa para sacar os comandos. Ou, na pior das hipóteses, assistir o jogo — que acaba rolando como um desenho animado, com música e efeitos chocantes. É o seguinte: na tela de **Game Options**, com o cursor em **Players**, aperte o botão **A** 5 vezes e, em seguida, o botão **B**. Você ouve, novamente, o sinal sonoro. Quando o jogo começar, é aquela moleza... Abra seu refrigerante, relaxe e assista!

PAUSA — Também tem um segredinho para pausar o jogo na hora que você bem entender — inclusive no **Demo Mode**. Afinal, pode pintar aquela fome e você vai poder buscar um sandubinha na geladeira para acompanhar o refri! Na tela de **Game Options**, com o cursor em **Players**, aperte o botão **A** 4 vezes, botão **B** e em seguida **A**. De novo, o sonzinho pinta na tela. Agora, é com você.

TODOS OS COMANDOS

Cena	Comandos [* = turbo; B = freio]
1	→ ← ← → ← → → → * B → ← * → ← → → → → ← ← ← B → ← → → ← → ← * ← → B ← → * → ← → * ← * * B
2	← → ← → → ← ← * → ← * ← → → * ← → B * ← → ← → * * B ← → * ← B
3	← → → ← → ← ← ← → ← ← → ← → ← B ← * → ← → ← ← * ← → * ← * E → * →
4	→ ← → ← B → ← → ← → * → * B → ← → * ← → ← → ← * → ← * B ← * B → B
5	* * * ← → → ← B ← → ← → → ← * → ← * → * → ← → * ← → ← * B
6	→ ← → * → ← → → * → ← * * → ← → ← * → ← → B * ← → ← ← * → ← → ← → ← ← → * *
7	← → → B → ← B → ← B → ← * → * → B ← → * → ← → ← → * → ← * ← → → ← ← → B → ← *
8	← → → ← * ← → ← ← → B * ← → * B → ← → * → ← → → B * ← → ← → * → * B → ← * → ← *
9	* B → ← → ← B ← → * * ← B ← → ← → ← B → ← → ← → B B → * B → → ← ← → ← → ← → * * → ← → → → ← * * → ← → ← [illegible] ← → → * *

Cenas chocantes

Durante a sua aventura pelas estradas, reflexos rápidos é o que importa. Se liga em algumas situações perigosas — e emocionantes que você vai encontrar pelo caminho!

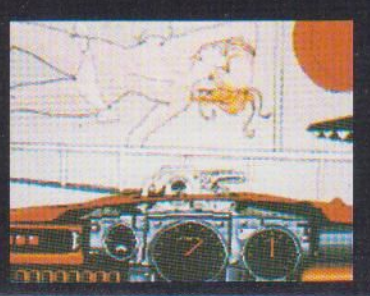












STREETS OF RAGE

RAIO-X

Tipo:	Luta
Fabricante:	TecToy
Memória:	4 Megabits
Fases:	8
Jogadores:	1
Dificuldade:	7
Gráficos:	8
Música/Efeitos:	6
Diversão:	8

Se você pensa que já viu tudo de Streets Of Rage, se enganou! A versão para Master acaba de chegar e, sem pedir passagem, distribui muita porrada para tudo quanto é lado. Os criminosos, incansáveis perturbadores da paz, não lhe darão um segundo de sossego até que você acabe com eles e tudo volte ao normal. Escolha seu lutador preferido e ...boa sorte!

AS FERAS



Escolha entre Adam Hunter (o mais forte, porém lento), Blaze Stone (é veloz, mas não tem muita força) e Axel Fielding (é forte e rápido, mas seu pulo é muito baixo). Agora a opção é toda sua. Escolha o seu lutador predileto ou o que mais se enquadra no seu estilo de luta e acabe de uma vez com o sindicato do mal!

OS PRINCIPAIS GOLPES



Soco
botão 1.



Joelhada
- chegue perto do inimigo, agarre-o e aperte o botão 1.



Voadora
- botão 2 e botão 1 na sequência.



Balão - agarre o inimigo, aperte para trás (lado oposto ao ataque) e botão 1.



Super agarrão
- agarre o inimigo, aperte o botão 2 e depois o botão 1.

Polícia



Este "golpe" é para os momentos de aperto: dê pause e aperte o botão 1. Um carro de polícia aparece e detona todos os inimigos da tela. Ótimo refresco, não?

RECUPERANDO O GÁS

A energia está no osso? Não se desespere e, depois de detonar todos os inimigos da tela, veja como melhorá-la.



Olha o franguinho!
Sabe aquele franguinho que vende na padaria da esquina? Coma e recupere todas as suas forças.



Lanchinho
Na falta do galináceo esta maçãzinha quebra um galho recuperando parte da energia.

1º ROUND



Garrafa
Não é um grande item mas serve para bater na cabeça dos inimigos.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Este tremendo gorila arremessador de bumerangues é o pentelho desta fase. Espere ele soltar sua arma e corra pra cima. Antes que o bumerangue volte, você dá um super agarrão e acaba com a festa dele.

2º ROUND

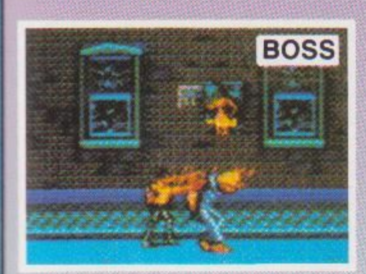


Logo no comecinho uma vida! Não deixe de pegá-la.



Cano

Para detonar inimigos à distância este cano é a melhor arma. Observe.



Fique no meio da tela. Quando ele começar a abanar a garra metálica em sua direção, dê a volta por trás dele e... PAU! Detone o super agarrão!

3º ROUND

Bastão de baseball



Lembra do cano da fase anterior? Então, é o mesmo esquema. Abuse e use.

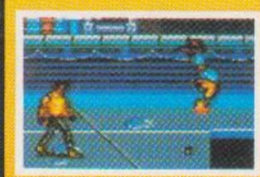


FOTOS: DAUMER DE GIULI

Este cara é muito bobo. Basta você ficar parado dando socos no ar que de repente o Boss vem pra cima e os socos pegam nele.

4º ROUND

Inimigo ao cesto



A nova modalidade esportiva você confere aqui. Jogue-os neste buraco para não esquentar a cabeça a tôa.

Gás paralisante



Outro item bastante útil. Com ele é possível congelar os inimigos por alguns instantes, ficando mais fácil de detoná-los.

Faca



Uma só facada é suficiente para acabar com a alegria dos inimigos.



Encurrale o gorducho no canto da tela, dê dois socos, agarre-o, dê duas joelhadas, solte-o e dê mais dois socos. Ufa! Segue nessa até o fogoso arregar.

5º ROUND

A FACA E O QUEIJO



Essa dica é exclusiva! Que tal desarmar seus inimigos? Agarre-os por trás e detone o super agarrão. O pentelho cai e larga a faca. Aí, além de você acabar com ele, ficará mais fácil detonar os outros que vierem!



BÔNUS

Aqui uma boa notícia: um carro de polícia extra. Nada mal!



Aqui não tem chefe: tem patroa! E duas ainda, é mole? Não facilite, use os dois carros de polícia e mande-as passear.

6º ROUND

Ouro



Um bom item para quem quer entrar para a **Galeria dos Feras**. Ele aumenta os pontos.

SUB - BOSS



Esse Freddy Krueger Cover voltou para apanhar mais um pouquinho. Atraia-o para esse ponto... ...e os lasers farão o serviço para que você não suje suas mãos.



O nanico vem com lança-mísseis nas costas. Seja rápido. Acerte socos e joelhadas antes que seja tarde. Chamar a polícia também é bom.

7º ROUND

Elevador



Típica fase de bônus, o lance aqui é arremessar a galera para fora do elevador. É muito fácil, basta não perder o ritmo.

ÚLTIMO ROUND

E o **BIG BOSS**, depois de inúmeros capangas, sai do trono e vem armado pra cima de você. Fique distribuindo socos ininterruptamente que ele vem de encontro à eles. Quando for possível solte o super agarrão.





Prontinho! A paz volta a reinar na cidade.

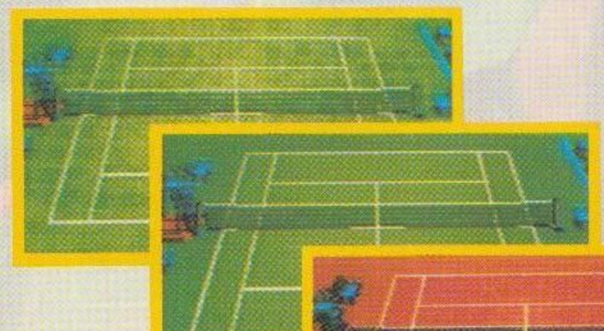
GAME OVER

MASTER

Andre AGASSI *Tennis*

RAIO-X	
Tipo:	Aventura
Fabricante:	Capcom
Memória:	4 Megabits
Fases:	5
Jogadores:	1
Dificuldade:	7
Gráficos:	8
Música/Efeitos:	5
Diversão:	6

O astro do tênis Andre Agassi invade agora as quadras dos consoles Master System. Bom para quem curte uma partidinha de tênis mas não quer suar a camisa. Os gráficos do game são bem legais e a visão, típica de câmera de televisão, é muito realista. Só uma coisinha não deu para entender: por que os meninos que deveriam pegar as bolinhas quando batem na rede, ficam paradinhos ali, só olhando? Esqueça esse detalhe e mão na raquete...ops, aliás, no controle, e bom jogo!

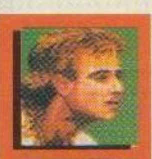




AS QUADRAS

São quatro diferentes tipos de quadra para escolher: de grama, duro (tipo quadra poliesportiva) de terra, e no ginásio.

FOTOS: BETTO D'ELBOUX







JOGADORES

Você escolhe o tenista com o qual quer jogar. Uma das opções é, lógico, o Andre Agassi. Além dele tem ainda outros quatro homens e duas garotas para se escolher.

O JOGO



A movimentação é bastante interessante. Observe o vôo do jogador do alto da tela para pegar a bola. Jogando em duplas guarde a sua metade da quadra e deixe a outra por conta do seu parceiro e ele que se vire.

OPÇÕES

One Player
Two Players
Demonstration

É possível jogar com um ou dois jogadores, ou simplesmente assistir a uma demonstração de uma partida.

TIPO DE JOGO

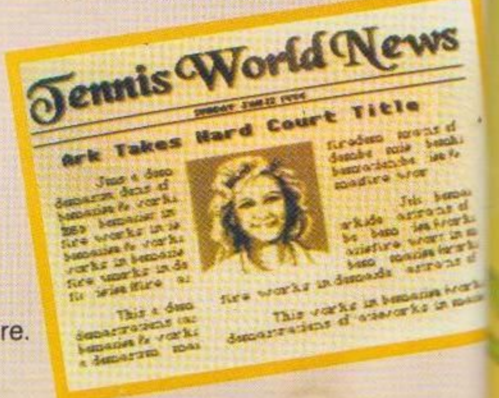
Escolha entre **single** (um contra o outro) ou **tournament** (torneio). Caso escolha **tournament** enfrentará todos os adversários. Cuidado! Se perder uma partida, fim de torneio para você!

MODALIDADES

Simples ou Duplas? Você decide! O ideal é começar com duplas, assim você tem uma ajudinha, até pegar a manha.

DICAS DE CAMPEÃO

Cada jogador movimenta-se na tela com o direcional do controle. As batidas na bola, tanto para saque quanto para resposta, são feitas com os botões 1 e 2.
O grande lance é saber o momento certo para bater na bola. Com o botão 1 a batida é mais forte, com o 2 é mais colocada.
Se a bola vier na sua direção não precisa correr atrás dela, apenas aguarde o momento certo de apertar o botão. Guarde suas energias para as bolas que estiverem realmente longe de você.
No saque dê dois toques no botão: um para levantar a bola e outro para bater.
Subir na rede é um bom negócio: você consegue uma resposta mais rápida e pode colocar a bola mais longe de seu adversário. Mas não abuse! Do contrário levará uma bola nas costas que nem por milagre você rebate.

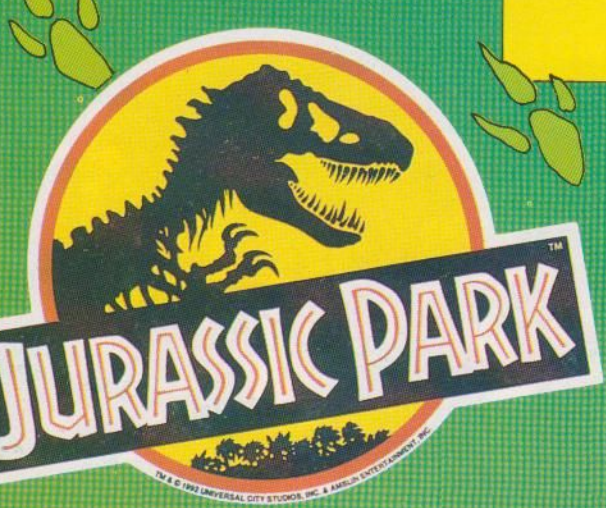


Tennis World News

ark Takes Hard Court Title

RAIO-X

Tipo:	Aventura
Fabricante:	Ocean
Memória:	Não fornecida
Fases:	6
Jogadores:	2
Dificuldade:	7
Gráficos:	5
Música/Efeitos:	6
Diversão:	5



Decepção! Esta é a palavra mais adequada para avaliar o que aconteceu na redação quando o game rodou. Um cartucho muito econômico em matéria de animação, sons e gráficos, tenta retratar as aventuras cinematográficas de Spielberg, sem chegar ao menos próximo da emoção e realismo do cinema. É pouco perto do que se esperava! O que não significa que você não irá se divertir, mas deixa a desejar...

O JOGO

Você é o Dr. Alan Grant e sua missão é salvar os irmão Tim Murphy e Alexis, já que, durante o passeio pelo Jurassic Park alguma coisa errada aconteceu no sistema de segurança e dinosauros carnívoros estão à solta... muito famintos. Jurassic Park tem 6 fases. Em todos eles, seu objetivo será recolher todos os ovos de dinossauros para conseguir passar. Para dar uma força para a galera, VIDEOGAME mapeou toda a primeira fase, mostrando onde estão os ovos e outros itens necessários para se mudar de fase. Daí para a frente, o procedimento é bastante parecido. Mãos à obra!

DAUMER DEGIULI



ITENS

Cuidado! Nem todos os itens são bons, e só dá para sacar depois que eles são pegos. Mui amigos...

Caixinhas com interrogações podem tanto ter vidas extras, continues extras, invencibilidade e energia, como tirar sua energia e suas vidas.

Armamentos — cada dinossauro detonado lhe dá um tiro para sua arma e há quatro tipos de munições: amarelas (as mais fracas), verdes (médias), azuis (fortes) e vermelhas (tiros triplos, cada um com potência média). O tipo de munição que você ganha, varia de acordo com o tamanho do dinossauro que detona.

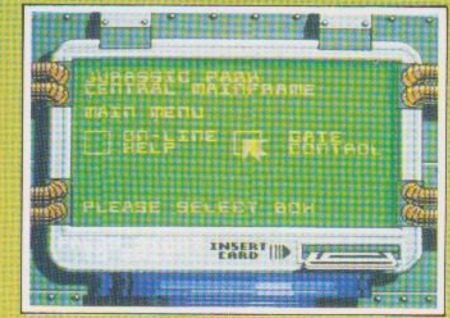
Ovos — será necessário recolher todos os ovos que encontrar pela frente para se mudar de fase.

INIMIGOS

Uma manada de Triceratops enfurecidos é o seu primeiro obstáculo. Você deve guiar Alan e Tim por entre os bichos, sem levar nenhum pisão. A dica é decorar onde estão as passagens.



FOTOS: BETTO D'ELBOUX



COMPUTADORES

Neles é possível encontrar boas informações e dicas de cada fase, bem como instruções para abrir portões. Nos computadores também são registrados os maiores recordes após o fim do jogo.

NES

Mighty Final Fight

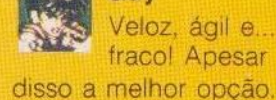
RAIO-X

Tipo:	Luta
Fabricante:	Capcom
Memória:	4 Megabits
Fases:	5
Jogadores:	1
Dificuldade:	5
Gráficos:	6
Música/Efeitos:	7
Diversão:	7

Porradas e mais porradas. Chegou o Final Fight do Nintendo 8 bits. Para quem estava roendo as unhas com os super-lançamentos para os outros sistemas e também queria um cartucho de pancadaria, tudo resolvido. E saca só: as personagens do game são no estilo Downtown, conhecido jogo japonês (inclusive saiu nos EUA como River City Ranson) que abusa dos traços caricatos. As personagens são pequenas mas com muita ação. Chega de papo: conheça os principais lances!

Escolha de personagens

É possível escolher entre 3 heróis. Haggar, Guy e Cody são as feras que terão 5 inimigos mortais da gangue Mad Gear pela frente, até salvar a gatíssima Jessica.



Guy
Veloz, ágil e... fraco! Apesar disso a melhor opção.



Haggar
O grandão bigodudo é, lógico, o mais forte. Seu tamanho o faz muito lerdinho.

Cody
O mais balanceado dos três! Incrível, o cara consegue aliar lerdeza e fraqueza ao mesmo tempo!!

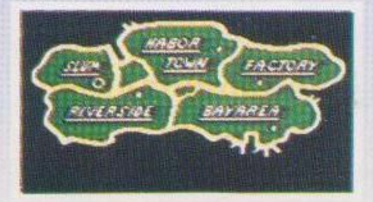
Ficando mais forte



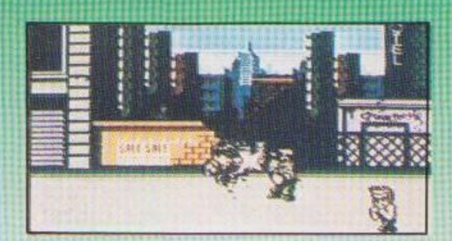
FOTOS: DAUMER DE GIULI

Atenção para o painel. Duas coisas são muito importantes. O level (nível de força do herói) aumenta quanto mais inimigos forem trucidados. O level máximo de cada um é 6. EXP é a sua experiência, ela aumenta conforme você vai derrotando seus inimigos. Atingindo o número necessário, você pode passar de Level.

MAPA DA CIDADE

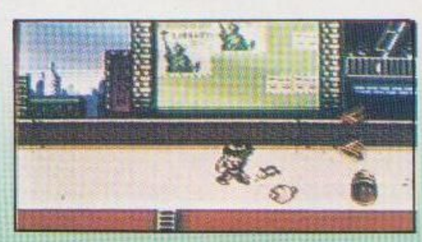


Primeira fase: SLUM



Cuidado com os inimigos que defendem seus golpes. A voadora é uma boa saída para acabar com eles.

Bônus



Destrua os barris que rolam em sua direção e prepare-se para a colheita de muitos itens. Parece que a CAPCOM adora fazer fases de bônus utilizando barris(!!), presentes também no Street Fighter II Turbo do Super Nintendo.

BOSS

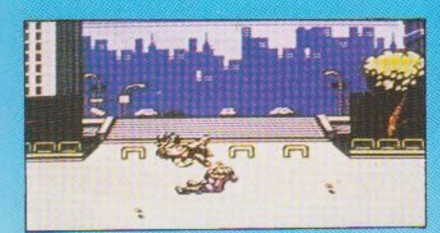


O desgraçado é bem safado. Ele prepara uma armadilha para você despencar, e dá a volta para pegá-lo lá embaixo.

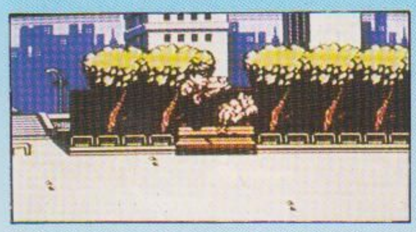


Para acabar com ele solte uma sequência de socos e na sequência aperte o direcional para baixo. Ele irá voar. Repita várias vezes.

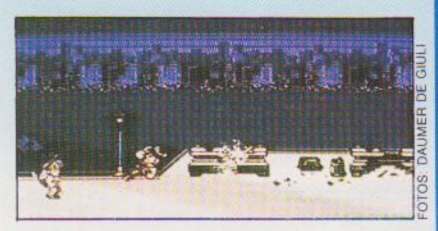
Segunda fase: RIVERSIDE



O turco com cara de safado vai despejar shurikens em você e ainda tenta acertar-lhe rasteiras quando é atacado.



Só com voadoras você estará seguro.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

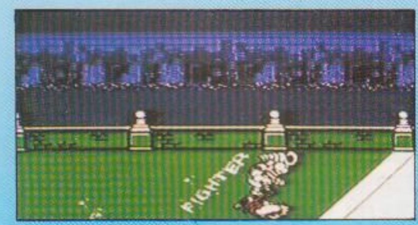
Quando estiver cercado use este truque: solte suas porradas com o direcional para baixo. Assim fica fácil jogar uns inimigos contra os outros, facilitando seu trabalho.

Bônus



Adivinha se não vem barris por aí? Pois é, desta vez o prêmio é uma vida.

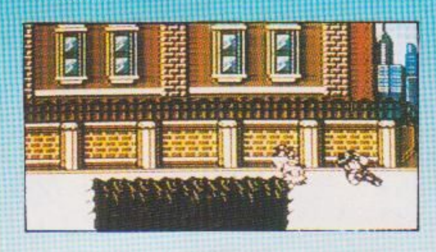
BOSS



Esse Boss tá difícil! Para facilitar agarre-o, dê 2 joelhadas e jogue-o pra trás: Infalível!

Terceira fase: HABOR TOWN

Economize suas energias e arremesse a galera no buraco. Moleza!



BOSS

Este Boss tá fácil... lógico, desde que você não se aproxime dele. Se fizer isso ganhará, acredite se quiser, BEIJOCAS!!! Como provavelmente você não está no barato de muitos carinhos, mantenha-se longe e desça a mão. Voadoras também ajudam...



Quarta fase: FACTORY



Quando o herói está no Level 5 ganha mais um golpe: para usá-lo aperte diagonal inferior direita (ou esquerda, dependendo da posição do inimigo) e botão de soco. Essa sequência dispara um chute giratório alto.



Elevadores

Outra fase bem "original" é essa dos elevadores. A dica é ficar detonando porradas sem sair do meio da plataforma. Assim dificilmente você será arremessado fora do elevador.

Última fase: BAYAREA



Cuidado com os inimigos verdes. Em ano de Palmeiras campeão não é saudável dar moleza para nada que seja verde. Derrote-os utilizando o novo golpe.
Nesta fase toda a galera inimiga está de volta. Utilizando a mesma tática usada anteriormente contra cada um, eles se arrependerão de ter voltado.

BIG BOSS



Qualquer semelhança com o Sagat de SFII é mera coincidência. Corra de um lado para o outro dando "olés" evitando que ele acerte-o. Assim que ele bobear, agarre-o, jogue-o para trás e saia correndo. Repita a tática até que ele desapareça.



Ufa! Missão cumprida, agora sim é hora de carinhos...



...mas da Jessica, certo?!



Virtua

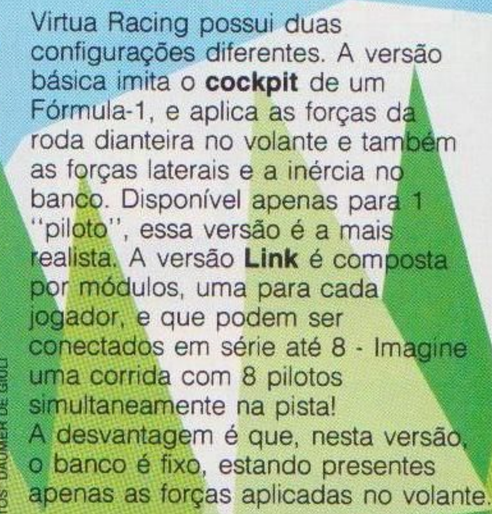




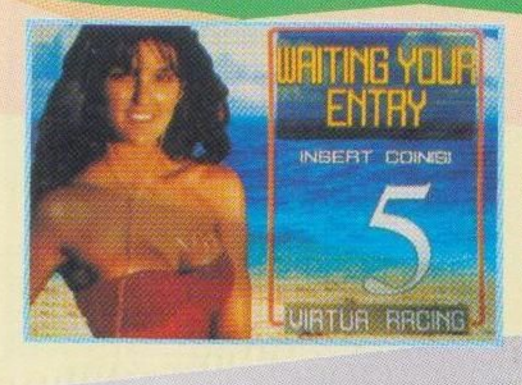
FOTOS: DAUMER DE GIULI

Virtua Racing é o simulador de corridas mais chocante que já rolou por aqui. E o motivo é bem simples: realismo. Não há nada mais legal - por enquanto - do que sentar na cabine, empunhar o volante e acelerar. Com a visão do piloto, a pista corre rápido, em 3-D perfeito, chegando até a assustar na primeira vez. E, ao entrar forte em uma curva, dá até para sentir nas mãos o carro escapando, querendo derrapar. Demais.
Além do realismo, outro ponto interessante é a quantidade de recursos que o game oferece. São quatro pontos de vista diferentes, que podem ser mudados à vontade do piloto, opção de câmbio automático ou manual de 7 marchas, e ainda três pistas diferentes. Saiba agora tudo sobre esse simulador animal!

CONFIGURAÇÕES



Virtua Racing possui duas configurações diferentes. A versão básica imita o **cockpit** de um Fórmula-1, e aplica as forças da roda dianteira no volante e também as forças laterais e a inércia no banco. Disponível apenas para 1 ''piloto'', essa versão é a mais realista. A versão **Link** é composta por módulos, uma para cada jogador, e que podem ser conectados em série até 8 - Imagine uma corrida com 8 pilotos simultaneamente na pista!
A desvantagem é que, nesta versão, o banco é fixo, estando presentes apenas as forças aplicadas no volante.



Assim que se coloca a ficha, uma garota convida os outros participantes a colocar a sua ficha e entrar na corrida. Claro, todos eles devem escolher a mesma pista.

GRÁFICOS

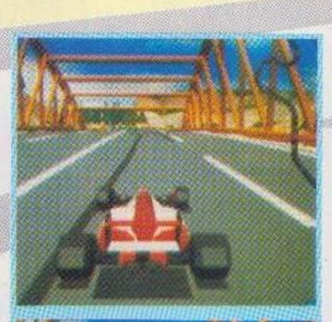


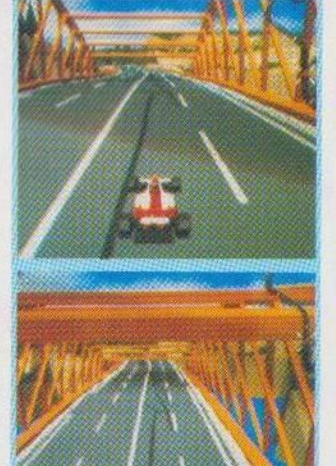


Virtua Racing foi programado com a técnica de gráficos poligonais. Por isso o carro, os pilotos e o cenário têm aquela forma ''quadrada'', como se fossem desenhados com régua! Essa técnica é que é a responsável pela velocidade da animação e também pelo excelente efeito tridimensional - o melhor já conseguido em um simulador de corridas até agora. Saca só os efeitos que os gráficos proporcionam!

PONTOS DE VISTA





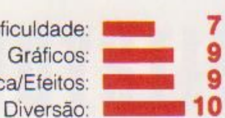


São quatro diferentes, que podem ser alternados à vontade do piloto através dos botões localizados à esquerda do volante. Pode-se dirigir o carro de dentro, visto por trás, visto por cima e ainda com a visão de helicóptero. Quando se alterna de uma vista para outra, o efeito **zoom** é demais. Dá só uma espidada!

a Racing



Tipo:	Simulador de corrida
Fabricante:	Sega
Memória:	Não fornecida
Fases:	Indefinidas
Jogadores:	1 até 8



Dificuldade:	7
Gráficos:	9
Música/Efeitos:	9
Diversão:	10

BEGINNER

A largada é de dentro do box. Os mecânicos dão aquele trato na máquina e, ao sinal, Go! Pise fundo. A pista é a mais veloz das três.



Esta sequência de "esses" é, talvez, a maior dificuldade desta pista. Mas é só dar uma aliviada no pé para seguir sem problemas.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

MEDIUM

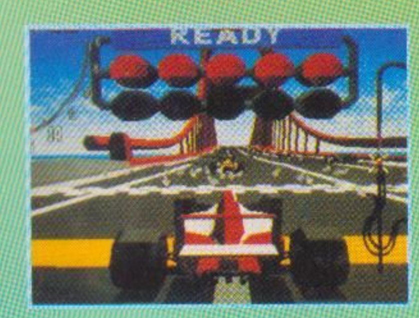


Nessa opção, a largada já é do grid. Claro, você está em último. Capriche no acelerador na luz verde!

Aqui, uma sequência de curvas fechadas. Tire o pé! bater no muro não vai ser uma boa.



EXPERT



Novamente, a largada do grid, em último, e em uma pista realmente difícil. Ela alterna curvas rápidas com curvas fechadas. Fique atento ao mapa para não dançar!



O "hairpin" (curva de 180 graus, semelhante à ponta de um grampo de cabelo), é o ponto mais difícil desta pista. Reduza, e só pise fundo da metade dela para a saída. Na saída do "hairpin", ainda uma sequência de esses bem difícil, mas deliciosa! Dá para fazer quase de pé embaixo!

O MAPA

Um lance legal é que o mapa mostrado na tela é que se movimenta, girando à medida em que o carro percorre a pista. Com isso, seu carro é indicado sempre na posição real. Ou melhor: quando aparecer uma curva para a esquerda no mapa, ela será **mesmo** para a esquerda. Bem sacado, não?

PIT WORK

Se o seu carro se estragar muito durante a volta - o que no começo é perfeitamente normal - não se desespere: os mecânicos são eficientes. Quem sabe até dá para recuperar o tempo perdido.

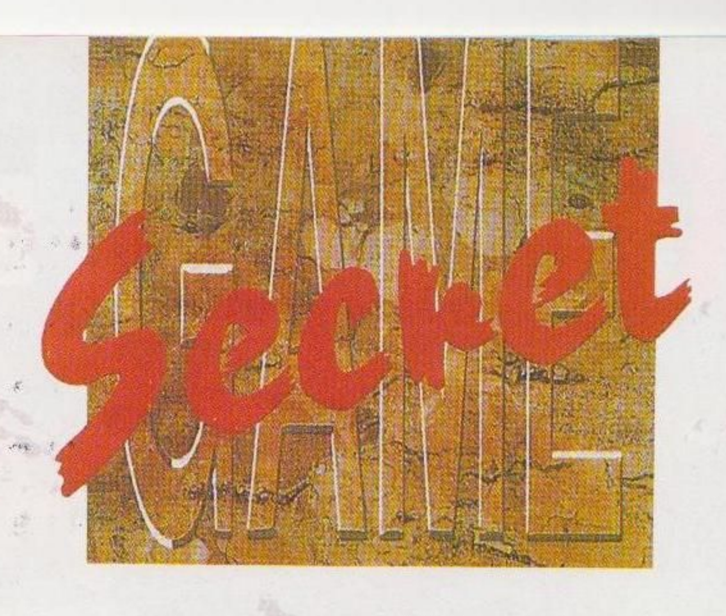


EXTENDED TIME

Todo o segredo do game se resume em ser hábil o suficiente para cruzar estas linhas amarelas antes que o seu tempo chegue a zero. Assim, você consegue tempo extra e se mantém na corrida. Se não...









FOTOS: ARQUIVO

MEGA MAN 4
(Nintendo)

Dica para recarregar as energias: a qualquer momento do jogo aperte **Start** e direcional para cima simultaneamente.

Diogo de Barros Corrêa
Tijuca, RJ.



BATTLETOADS
(Nintendo)

Jogue com dois sapos: em consoles que não tenham **Start** nos dois controles é muito simples. Quando a nave estiver descendo para sair um sapo, coloque o direcional para cima e aperte **Start**. Imediatamente sairão dois sapos. Confira!

Daniel Angelo D. Dutra
Santa Maria, RS.

STRIDER
(Master System)

Seleção de fases: com o console desligado aperte os botões **1** e **2** e o direcional para qualquer lado. Ligue o console e escolha a fase que quer jogar.

Flávio Gaspar Miranda
São Paulo, SP.
Gil Afonso de André Júnior
São Paulo, SP.

MARIO IS MISSING
(Super Nintendo)

Todos os passwords:

2.ª Fase: **SF56VLB**
3.ª Fase: **KR5NV6V**
4.ª Fase: **H9DQDMW**
5.ª Fase: **HNFHBVJ**
6.ª Fase: **GNF85FF**
7.ª Fase: **RF7DVFJ**
8.ª Fase: **RN7CDV2**
9.ª Fase: **0785BMJ**
10.ª Fase: **79*JFYK**
11.ª Fase: **K5RQ543**
12.ª Fase: **SYDLDG3**
13.ª Fase: **S53XVZ8**
14.ª Fase: **K8YLCRQ**
15.ª Fase: **SRCKD2L**
16.ª Fase: **9969PGR**

Rodrigo Borges Esperança
Porto Alegre, RS.



BATMAN RETURNS
(Master System)

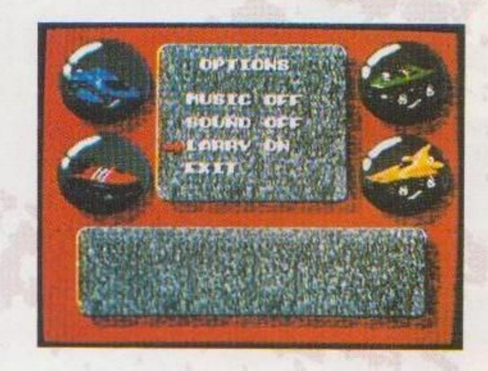
Seleção de fases: aperte os botões **1** e **2** e o direcional para cima durante a tela de apresentação, até aparecer uma tela azul. Pronto! Agora é só detonar em qualquer fase.

José Casimiro dos Santos Júnior
Recife, PE.

POWER ATHLETE
(Super Nintendo)

Super password: para lutar direto com Ranker e tendo todas as suas características (defesa, vida, salto, etc) no poder máximo, digite: **MPV XRP0 JM7**.

Bernardo dos Santos Nascimento
Rio de Janeiro, RJ.



ROCK & ROLL RACING
(Super Nintendo)

Ouça as frases: para ouvir as 40 frases que o Larry (locutor oficial das provas) fala, é simples. Basta ir na tela de **Options** e desligar **MUSICS** e **SOUNDS**. Ilumine opção **LARRY** e, usando os botões **R** e **L**, você pode ouvir tudo o que Larry fala durante as corridas.



SONIC PUNK

Sonic 2 - Mega Drive

É demais! Depois de ficar amarelo, agora chegou a vez de Sonic arrasar como punk. Quer ver? Primeiro, é preciso entrar no modo de edição, e depois fazer o truque. Acompanhe! Ah, esse truque só funciona no cartucho americano ou brasileiro. Ok?

Modo de Edição

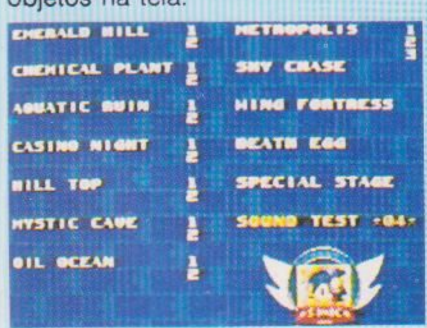
1 - Na tela de apresentação, entre em **Options** (direcional para baixo e **Start**) e, no Test Sound, ouça as músicas **19**; **65**; **09** e **17**. Mude os números com o direcional e aperte **B** para ouvir. Aperte **Reset** e quando aparecer a tela de apresentação, aperte **A** e **Start**. Se deu certo, aparecerá a tela de seleção de fases.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

2 - Agora, vá no Test Sound desta tela e ouça um trechinho das músicas **04**; **01**; **02**; **06**; **01**; **09**; **09**; **02**; **01**; **01**; **02** e **04**. Entre na fase **Emerald Hill** apertando **A** e **Start**. Pronto, você já está no modo de edição!

3 - Dentro da fase, o botão **B** aciona o modo de edição, o botão **A** escolhe os objetos e o botão **C** fixa estes objetos na tela.



Sonic Punk



Já no modo de edição, o truque para transformar o porco-espinho é moleza. Saca só:

1 - Entre no modo de edição com o botão **B**.

2 - Com o botão **A**, vá mudando os objetos até chegar no objeto "invisível" (nenhum objeto na tela).

3 - Com Sonic invisível, aperte o botão **C**. Uma cachoeira aparecerá. Apertando repetidamente o botão **C** você multiplica a cachoeira por toda a tela, inclusive sobrepondo algumas.



4 - Agora, dentro da cachoeira, aperte o botão **B** para voltar ao modo normal. Sonic deve reaparecer atrás da cachoeira. É só dar um tempo e sair de lá de trás. Sonic sai doidão, com a cara preta e os espinhos verdes. Demais, não?

Com esse truque, você ainda ganha, de quebra, câmara lenta -aperte **Start** para pausar o jogo e acione o botão **C** - e também já tem todas as esmeraldas, podendo se transformar em Supersonic quando conseguir 50 anéis!

Game Secret também publica as dicas do leitor. Se você tiver um super-segredo, aquela dica "da hora" ou ainda **passwords**, não perca tempo. Escreva para Sigla Editora, Revista **VIDEOGAME**, seção Game Secret: Rua Alice de Castro, nº 60, São Paulo, CEP: 04015-903. Sua dica pode ser publicada.

GALERIA DOS FERAS
RECORDS

SUPER NINTENDO

SUPER MARIO KART Mario Circuit I	Reinaldo M. F. dos Santos	Best Time - 1'00'88 Best Lap - 0'12'11
DEATH VALLEY RALLY	Nélson Terra da Silva	1.099.560
FINAL FIGHT 2	Marcelo e Daniel Piccoli	2.544.780
TAZ-MANIA	Fernando Wendt	713.410
SUPER STAR WARS	Rodrigo Augusto Guerra	239.750
ADDAMS FAMILY II	Bruno P. Guerra	84.494.550

MEGA DRIVE

SUPER OFF ROAD	Rodrigo Marx Hollerbach	2.870.000
PIT FIGHTER	Rodrigo Marx Hollerbach	2.199.950
ALIENS 3	Júlio Cesar Thomazoni	2.111.060
CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS	Márcio Roberto Ferreira	480.545
TAZ-MANIA	Fred Bugmann	26.540.610

NINTENDO

TMNT 2 THE ARCADE GAME	André Silveira	226.060
VICE: PROJECT DOOM	Equipe Nes Tendo	961.200
TOM & JERRY	Milson Menezes	999.800
RC PRO-AM	Edson Yamada	105.504
ROBOCOP 2	Luís Cláudio Moreira	21.876.200

MASTER SYSTEM

THE LUCKY DIME CAPER	Rodrigo Marx Hollerbach	902.550
THE SECRET OF SHINOBI	Rodrigo Marx Hollerbach	61.600
SONIC THE HEDGEHOG 2	Daniel Francoy	1.575.100
ASTERIX	Dionísio Cason	3.492.600

ATENCÃO

Os pilotos da VIDEOGAME escolheram os games acima para permanecerem na galeria até serem batidos. Não perca mais tempo!. Detone o placar de algum dos games escolhidos e entre você para a GALERIA. Mande a foto com seu recorde para Rua Alice de Castro, 60, Vila Mariana, CEP 04015-903, São Paulo/SP, não esquecendo de anotar no verso seu nome e o sistema do game e a pontuação. Participe!

Seja um integrante da GALERIA DOS FERAS.



DIRETORES
Maria Célia Furtado
Josias Silveira
Márcio Saldanha Marinho

REDAÇÃO:
Diretor Editorial:
Josias Silveira (responsável)
Redator-Chefe:
Roberto Araújo
Editor:
Mário Fittipaldi
Editora Executiva:
Silvia Szarf
Supervisor de Games:
Toni Ricardo Cavalheiro
Colaboradores
Marco Palanti (Edição de Arte); Betto D'Elboux, Alexandre Barros da Silva, Luiz Carlos Mazzaferro, Mário B. Câmara e Fábio Luiz dos Santos.
Revisão
Rosana Mauro.
Arquivo
José dos Santos Silva

EDIÇÃO DE ARTE
Paulo Affonso Soares (supervisor)
Marcelo M. Rainho e Manoel Marcelo Valverde (arte final).
Ivo Ramos (Produtor Gráfico)
Soraya Maria P.M. Corrêa (secretária).
José Francisco Cavalcante, Luisa Maria V. Negretti e Eliane Ferreira Cruz (composição).

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Gerente
Edgar Aguiar Rosa
Gerente de Projetos Especiais
Fernando Andrette
Representantes SP
Angela Taddeo, Maria Silvia Varella, Antônio Carlos C. Silva e Dora Magalhães.

Coordenação de Apoio às Vendas:
Ulla Schöffel e Marília Elisabete R. Leite
Tráfego:
Laércio da Silva.
ASSINATURA E NÚMEROS ATRASADOS:
Gerente de Circulação
Arlete M. Lopes - fone (011) 574-0633
Gerente Financeiro:
José Eduardo Teixeira
Gerente Contábil:
Osny Luttenschlager S. Serra
RIO DE JANEIRO - Filial
Rua Sá Viana, 125 - Tel.: (021) 258-5959

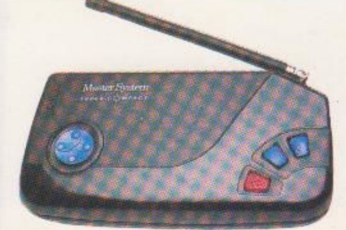
VIDEOGAME com periodicidade mensal é editada pela **Sigla Editora Ltda**. (Administração, redação, publicidade). **Rua Alice de Castro, nº 60** - Fone (011) 574-0633, TELEX nº (011) 36696 - SGLE - BR, FAC-SIMILE (011) 549-1220 - CEP: 04015-903 - São Paulo - SP - Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. -Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro - R.J. Distribuidora em Portugal: Electroliber, Lda. Rua Vasco da Gama nº 4-4A Sacavem -Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394. **VIDEOGAME** não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas. **VIDEOGAME** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios. Todos os direitos reservados. - Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 11.139 no livro B. Registro no INPI, protocolo nº 811.012.018. Fotolitos: Colortek, Pre Press, Bosatelli e Grafibrás. Composição: Grafibrás. Impressão: PADILLA

ANER

SETEMBRO/93

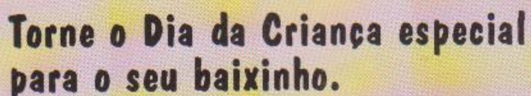
MARIO BROS *Bringuedos*





Dia da Criança Especial e Divertido é aqui!







Torne o Dia da Criança especial para o seu baixinho.
Passe em uma de nossas lojas e aproveite os preços e as condições especiais de pagamentos para toda a linha de brinquedos.
Não perca essa maravilhosa brincadeira.

Venha conhecer em nossas lojas, todos os novos lançametos da



Pagamentos facilitados.

Master System e Mega Drive em até 6 pagamentos.



SHOP. WEST PLAZA
Tel.:(011) 263-3353

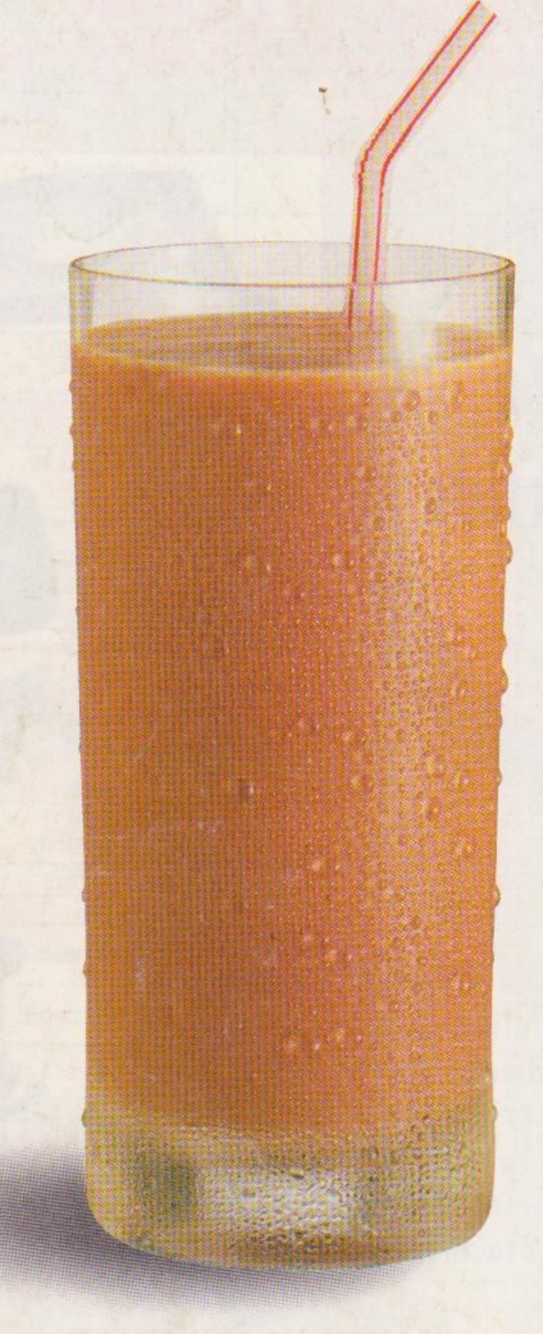
SHOP. PAULISTA
Tel.:(011) 287-5341



SHOP. MORUMBI
Tel.:(011) 530-3909

ARS

RECARREGUE AS ENERGIAS SEM USAR O JOYSTICK.







ENERGIA QUE DÁ GOSTO.

JWT